Strategie

BG Gold

TREND



Vollversion auf CD-ROM

BEST SELLER GAMES GOLD EDITION

Ausgabe 18
DM 14,99
SFr 14,90
öS 118,-
Lfr 298,-
HFL 17,-

Mehr Infos zum Inhalt auf der Heftrückseite

FALLEN HAVEN

in deutschsprachiger

PC-Vollversion

PC JOKER:
„... sowohl genial einfach als auch einfach genial."
WEITERE MEINUNGEN AUF DER RÜCKSEITE

Gedruckte Anleitung

Inklusive Tips und Schnell-einstieg




Produktion STYLE OF THE ARTS GMBH · Tel. 0180 - 567 11 00
SHOPPING
IM
INTERNET
www.pearl.de
Über 6.000 Artikel!
Länderspezifische Angebote für
Der Zugang für Endkunden ist uneingeschränkt möglich. Großhandelskunden lassen sich bitte kostenlos registrieren. Sie erhalten dann Ihr Zugangs-Passwort zugestellt.
Gewerbenachweis / Behördensiegel per Fax an: +49-7631-360-444

ENDLICH ERWACHSEN

Hallo, nett, daß Ihr kommen konntet. Schließlich feiert die *Bestseller Games Gold Edition*, um sie heute mal beim vollen Namen zu nennen, mit dieser Ausgabe ihren achtzehnten Geburtstag. Und wer feiert schon gern alleine? Zumal den Achtzehnten – da soll's ja wohl richtig krachen, oder? Immerhin ist man mit achtzehn schon fast ganz erwachsen. Wieso fast? Weil man mit achtzehn zum Beispiel immer noch nicht Bundeskanzler werden kann, noch nicht mal Bundestagsabgeordneter. Aber das steht wohl für eine Zeitschrift sowieso nicht zur Debatte, und überhaupt bezweifle ich, daß das die erstrebenswertesten aller Jobs sind. Ich weiß ehrlich gesagt sowieso nicht, was Zeitschriften mit achtzehn so anstellen. Also wenn ich da von mir ausgehe, dann will man am Geburtstag selbst erstmal *einen* trinken (für Leser unter sechzehn: Genau, *einen* Milchshake) und danach am besten... Nein, spätestens hier bekomme ich Schwierigkeiten beim Versuch, die Sache mit Milchmixgetränken zu umschreiben – auch wenn der Versuch recht interessant ausfallen könnte...

Ist auch egal, bei mir war das nämlich alles ganz anders. An meinem Achtzehnten saß ich leider in einem Staat der USA 'rum, in dem „Milchshakes" erst ab 21 Jahren ausgeschenkt werden, und eine „Fake ID" (das war Englisch, schlagt's nach...) war auch nicht in Sicht. Also hieß es trocken feiern. Dafür hatte ich in jenem Jahr auch das Glück, nicht in Europa zu sein, als Tschernobyl hochging, und konnte mir das explodierende Spaceshuttle aus amerikanischer Sicht betrachten. Nur die Fußball-WM war mir etwas schwerer per TV zugänglich als in deutschen Landen. Chefredakteur Strobel hingegen scheint den Grobzeitraum seines Erwachsenwerdens nur verschwommen rekonstruieren zu können. Ob das an der regelmäßigen Zufuhr von Milchshakes in besagtem Zeitraum oder an seinem heutigen biblischen Alter liegt (der Mann wird immerhin bald zum zweiten Mal fast erwachsen) ist unklar – nicht nur mir, ihm auch. Frau Holl ist leider gerade im Urlaub, also werdet Ihr nie erfahren, was sie an ihrem großen Tag getrieben hat.

Jetzt wissen wir natürlich immer noch nicht, was Zeitschriften an ihrem achtzehnten treiben. Die *Bestseller Games Gold Edition* für ihren Teil verhält sich seltsam: sie bringt zu ihrem eigenen Geburtstag die Geschenke mit. *Fallen Haven* ist eine wahnsinnig fesselnde Sache, wenn man sich die (nicht allzu lange) Zeit nimmt, die zum Einspielen nötig ist. Auch Geschenke müssen nunmal erst ausgepackt werden, selbst wenn die Geburtstagskinder, die sie selber mitbringen, bezahlt werden mußten. Und ob die *Bestseller Games* oder Chefredakteur Strobel noch Chancen haben, Bundeskanzler zu werden, damit beschäftigen wir uns vielleicht in einer späteren Ausgabe.

Kleiner Lesepreis

So, habt Ihr gut aufgepaßt? Dann könnt Ihr mir jetzt sicher sagen, welche Zahl sich errechnet, wenn Ihr mein Alter in Jahren von dem von Chefredakteur Strobel abzieht und hinterher das Alter der BG Gold in Ausgaben addiert. Der Textaufgabenkönig, der **vor dem 01.11.98 und als Erster** antwortet, kann sich dann zwischen einer Sound- und einer Netzwerkkarte entscheiden.

TIP! Die Zahl entspricht der Trikotnummer eines ziemlich bekannten (Ex)-Basketballers.

Karsten Hohage



INHALT

Blitzstart 5

FALLEN HAVEN

Installation und Programmstart 6

Einleitung

Wie alles begann 8

Spielanleitung

Für Schnelleinsteiger 11

Einige Grundbegriffe

Auf geht's!

Und jetzt eins nach dem anderen 16

Das Spiel

Das Startmenü

Der Kolonie-Bildschirm

Der Provinz-Bildschirm – strategisch

Der taktische Modus

Interface im taktischen Modus

Einheitenlexikon 54

Tips

Kleine Starthilfe 57

Spielvorstellungen

Freistoß

Josef Pirrung zieht den Bayern die Lederhose aus 59

M1 Tank Platoon

Saddams Alptraum 60

Verschiedenes

Editorial 3

Inhalt 4

Impressum 4

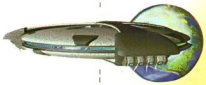
Vorschau auf kommende Ausgaben 62

CD-ROM-Cover 64

Bestellschein 65

Lizenzurkunde 66









IMPRESSUM

Redaktion: Peter Strobel (verantwortlich für den Inhalt), Karsten Hohage, Ingrid Holl

Mitarbeiter: Hans-Joachim Sütterlin (hjs), Andreas Hett (ah)

Redaktionsanschrift:
79426 Buggingen, PEARL-Straße1,
Tel. (07631) 360-550

E-Mail: bgred@trendverlag.de

Internet: http://www.trendverlag.de

Layout, Satz und Belichtung:
STYLE OF THE ARTS. Grafische Medien-Produktionsgesellschaft. mbH, Christian Lampe

Titel: Michael H. Sichler

Verlag: TREND Redaktions- und Verlagsgesellschaft mbH,
PEARL-Straße 1, 79426 Buggingen,
Telefon: (07631) 360-270,
Fax: (07631) 360-444

Vertrieb:
TREND Redaktions- und Verlagsgesellschaft mbH, PEARL-Straße 1, 79426 Buggingen,
Telefon: (07631) 360-270,
Fax: (07631) 360-444

Abo-Betreuung:
Telefon: (07631) 360-525,
Fax: (07631) 360-444

E-mail: abo@trendverlag.de

Vertriebsleitung:
Reinhard Jansohn

Verlagskoordination: Anja Bek

Heftproduktion:
Stephan Striegel, Vernon Warren

Erscheinungsweise:
bis zu 8 Ausgaben pro Jahr

Druckauflage: 90.000 Exemplare

Druck:
Heckel, Nürnberg

Verkaufspreis:
(inkl. 16% MwSt.) DM 12,99

Abo-Preis:
(6 Ausgaben, inkl.Versandkosten) DM 68,90

Bankverbindung:
Spar- und Kreditbank
Bad Krozingen,
BLZ 680 632 54, Kto. 15949.2

Bezugsmöglichkeiten:

Bestellungen nehmen der Verlag und alle Buchhandlungen im In- und Ausland entgegen. Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Datenträger sowie Fotos übernimmt der Verlag keine Haftung. Ebenfalls ausgeschlossen ist die Haftung für die Richtigkeit der Veröffentlichung, trotz jeweils sorgfältiger Prüfung durch die Redaktion. Das Urheberrecht für veröffentlichte Manuskripte liegt ausschließlich beim Verlag. Nachdruck, Vervielfältigung oder sonstige Verwertung von Beiträgen nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlags. Namentlich gekennzeichnete Artikel geben nicht in jedem Fall die Meinung der Redaktion wieder. Sämtliche Veröffentlichungen in der BESTSELLER GAMES GOLD erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes, auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Verwendung benutzt.

Die jeweils gültige Anzeigen-Preisliste ist zu erfragen.

Die Redaktion verwendet für Sreenshots von DirectX-Spielen das Programm HYPERSNAP DX. Shareware und Info: http://www.hyperionics. com

BLITZSTART

Eine ausführliche Installationsanleitung und technische Hinweise erhalten Sie auf den Seiten 6 und 7. Routinierte Anwender und Ungeduldige finden auf dieser Seite alles, was sie zum schnellen Einstieg wissen müssen.

Systemanforderungen und Installation

- Mindestens PC 486 DX2/66 Mhz
- 8 MB RAM
- Windows 95
- SVGA-Grafikkarte
- 85 MB freier Festplattenspeicher (Komplettinstallation)
- Windows-95-kompatible Soundkarte
- Maus.
- **Empfohlen:** Pentium, 16 MB RAM

FALLEN HAVEN muß zunächst auf der Festplatte installiert werden. Die Installation startet unter Windows 95 automatisch beim ersten Einlegen der CD, es sei denn, Sie haben diese Option in der Systemsteuerung ausgeschaltet. Von Hand starten Sie die Installation, indem Sie die Datei *SETUP.EXE* ausführen. Das Setup von FALLEN HAVEN wird gestartet. Folgen Sie jeweils den Anweisungen in den Fenstern. Spätere Spielstarts werden über das Windows-Startmenü ausgeführt. Nähere Angaben und Hilfe bei Schwierigkeiten finden Sie auf den Seiten 6 und 7 im Heft.

Die Demoprogramme

Zusätzlich zu **Fallen Haven** sind auf der Heft-CD die Demoversionen einiger weiterer Spiele zu finden. Zum Teil handelt es sich um Titel von Interactive Magic, zum Teil um Kostproben kommender *Bestseller Games*. Ein Demo, *Terra Nova*, starten Sie am einfachsten aus dem Programmstarter, alle übrigen sind in das Startmenü von **Fallen Haven** integriert. Dieses Menü erscheint automatisch, wenn Sie die CD einlegen. Manuell kann es durch einen Doppelklick auf *AUTO.EXE* aufgerufen werden. Beachten Sie bitte, daß wir die Demoprogramme direkt von den Herstellern übernehmen und weder eine Funktionsgarantie noch irgendeine Haftung übernehmen können.

Hinweis

Es handelt sich lediglich um Appetithäppchen, die Ihnen die Auswahl erleichtern und die Vorfreude wecken sollen; die Bestseller Games enthalten natürlich wie gewohnt uneingeschränkte Vollversionen!

Freeware

Im Verzeichnis \ADOBE auf der CD finden Sie eine 16-Bit- und eine 32-Bit-Version des Programmes *Acrobat Reader*, das PDF-Dateien anzeigen und drucken kann. Im Verzeichnis \MANUAL befindet sich das Originalhandbuch von FALLEN HAVEN in eben diesem PDF-Format.

Shareware

Einige beliebte **Packprogramme** (ARJ, PKZIP, LHARC, RAR) stehen auf der Heft-CD im Verzeichnis \PACKER zur Auswahl. Im Verzeichnis \TBAV befinden sich die aktuellsten Prüfversionen der **Antiviren-Software** von Thunderbyte. In vier entsprechend benannten Unterverzeichnissen befinden sich die Versionen für MS-DOS, Windows 95, NT und 3.11. Meist sind die Programme nicht direkt von der CD zu verwenden, sondern müssen installiert werden. Beachten Sie bitte die Dokumentation, die den Paketen in Form einer Textdatei beiliegt. Dort finden Sie auch die rechtlichen Voraussetzungen für die regelmäßige Nutzung der Programme sowie eine Anleitung zur Registrierung.

CD-ROM kaputt?



Sollte Ihre Heft CD zerkratzt sein oder einen Material- oder Transportschaden aufweisen, erhalten Sie vom Verlag Ersatz. Beachten Sie bitte die im Lizenzvertrag (Seite 66) unter Punkt 3 aufgeführten Umtauschbedingungen, und schicken Sie die ausgefüllte Registrierung mit ein.



INSTALLATION UND PROGRAMMSTART

FALLEN HAVEN ist ein reines Windows-95-Spiel. Auch für den Nachfolger Windows 98 gilt unsere Anleitung, andere Betriebssysteme wurden nicht getestet. Bitte vergewissern Sie sich, daß Ihr Rechner alle sonstigen Anforderungen erfüllt (Heftrückseite).

Installation

FALLEN HAVEN muß zunächst auf der Festplatte installiert werden und benötigt dort ca. 30 MB oder ca. 85 MB Speicherplatz, abhängig von der Installationsstufe.



❶ Wenn die Autostart-Funktion von Windows 95 nicht abgeschaltet wurde, startet die Installation (und später auch das Spiel) nach Einlegen der Heft-CD automatisch. Andernfalls starten Sie Windows und öffnen den Arbeitsplatz oder den Explorer. Doppelklicken Sie auf die Datei *AUTO.EXE* im Hauptverzeichnis der CD-ROM. Es erscheint der Eröffnungsbildschirm.

Nach einer letzten Bestätigung beginnt der Kopiervorgang. Sind alle Daten auf die Festplatte übertragen, werden Sie gefragt, ob Sie die README-Datei lesen und den *Acrobat-Reader* installieren möchten (s. unten). Kreuzen Sie die gewünschten Optionen an. Klicken Sie auf *Beenden*, um die Installation abzuschließen.

Hinweis

Hier wird zunächst nur die Installation des Spiels beschrieben, alle anderen Menüpunkte des Eröffnungsbildschirms kommen später zur Sprache.

❷ Klicken Sie auf *Install Fallen Haven*. Der Installshield-Assistent wird gestartet, der Sie durch die Installation führt und dafür sorgt, daß FALLEN HAVEN später wieder deinstalliert werden kann. Danach sehen Sie einen Willkommen-Bildschirm. Klicken Sie auf *Weiter*.

❸ Wählen Sie zwischen einer Voll- und der Standardinstallation, abhängig vom Speicherplatz, den Sie für FALLEN HAVEN opfern möchten. Auf den Spielablauf hat diese Wahl wenig Einfluß.







❹ Geben Sie den Zielpfad an (oder übernehmen die Vorgabe). Wenn Sie auf *Durchsuchen* klicken, erscheint ein Browser-Menü, in dem Sie den gewünschten Programmpfad auswählen können.

❺ Nun wählen Sie die Programmgruppe des Startmenüs, aus der Sie das Spiel später starten möchten. Sie wird nach der Installation drei Einträge enthalten:



Hinweis

Die README-Textdatei können Sie auch später jederzeit aus dem Startmenü heraus aufrufen.

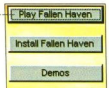
Der Acrobat-Reader

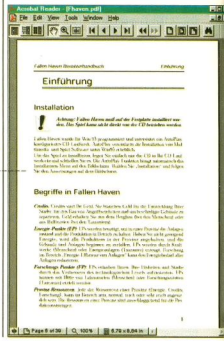
Die Acrobat-Reader-Software von Adobe sollten Sie installieren, wenn Sie Wert auf das Originalhandbuch von FALLEN HAVEN legen. Es befindet sich im Verzeichnis \MANUAL der Heft-CD und kann mit dem kostenlosen Acrobat-Viewer geöffnet und gedruckt werden. Das Handbuch enthält allerdings keine zusätzlichen Informationen, die nicht im Heft abgedruckt sind. Der Acrobat-Reader verfügt über eine eigene Installationsprozedur, die automatisch startet, wenn Sie im entsprechenden Kästchen ein Kreuz gemacht haben. Soll er später installiert werden, klicken Sie bitte im Verzeichnis \MANUAL\WINDOWS auf die Datei *SETUP.EXE* doppelt. Daraufhin startet die Installation.

Starten Sie das Programm auf die Windows-übliche Art und Weise, und öffnen Sie das Dokument FHAVEN.PDF mittels der Windows-Standard-Menüs. Eine ausführliche Anleitung finden Sie in der mitgelieferten Datei ACROBAT.PDF im Programmverzeichnis des Readers. Die Grundfunktionen sind weitgehend selbsterklärend und dürften niemanden vor ein Problem stellen, der mit Windows-Software vertraut ist.

Spielstart

Bei eingeschalteter Autostart-Funktion startet FALLEN HAVEN beim Einlegen der CD-ROM automatisch. Im Gegensatz zum ersten Aufruf ist nach der Installation im





Eröffnungsbildschirm auch der Button *Play Fallen Haven* aktiv. Klicken Sie darauf, um das Spiel zu starten.



Alternativ rufen Sie es aus der entsprechenden Programmgruppe des Startmenüs auf.

Die Demoprogramme

Die Heft-CD enthält neben der Vollversion von Fallen Haven einige Demo- und Vorschauversionen weiterer Interactive-Magic-Titel. Wählen Sie aus dem Eröffnungsbildschirm:



Dieser Button startet eine Diashow mit Screenshots und Produktvorstellungen von vier I-Magic-Spielen. Klicken Sie in der Übersicht auf das Spiel, das Sie interessiert.



Hier wird's interessant: Ein Klick auf diesen Button öffnet ein Menü, aus dem Demoversionen installiert werden können. Es handelt sich um eingeschränkte, aber spielbare Kostproben, die Sie sich nicht entgehen lassen sollten.

Hinweis

Wenn Sie die Diashow oder das Demo-Installationsmenü beenden, wird zugleich auch der Eröffnungsbildschirm von FALLEN HAVEN geschlossen. Um ihn wieder aufzurufen, klicken Sie auf AUTO.EXE im Hauptverzeichnis der Heft-CD doppelt.

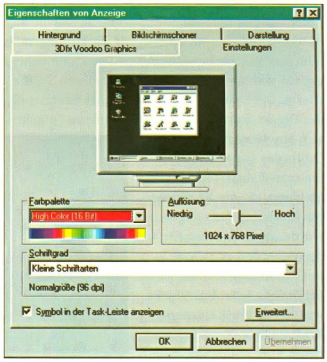
Problemlösungen

Spiel startet nicht, Meldung: Ihr System muß im 256-Farben-Modus arbeiten.



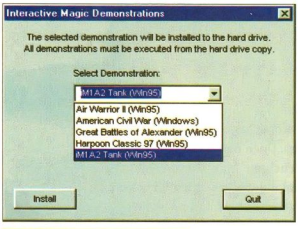
FALLEN HAVEN kann nur mit 256 Farben betrieben werden, empfohlen wird außerdem eine Auflösung von 800*600 Bildpunkten oder darunter. Diese Werte können Sie entweder mittels mitgelieferter Treiber-Software des Grafikkarten-Herstellers einstellen, oder Sie verwenden die Standardmethode von Windows 95: Klicken Sie rechts auf den leeren Desktop und wählen anschließend *Eigenschaften*.

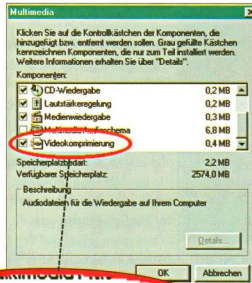
Wenn Sie das Register *Einstellungen* wählen, können Sie sowohl die Farbtiefe als auch die Bildschirmauflösung ändern. Meist muß nach dieser Prozedur Windows neu gestartet werden, um die Änderungen wirksam zu machen.

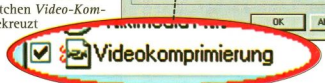


Video- und Multimedia-Komponenten

FALLEN HAVEN benötigt die Multimedia-Komponenten von Windows 95, um die Animationssequenzen abspielen zu können. Falls diese Komponenten nicht installiert sind, sollten Sie dies nachholen. Dazu müssen Sie die Systemsteuerung aufrufen. Sie finden sie im Start-Menü unter *Einstellungen*. Nach einem Doppelklick auf das Icon *Software* klicken Sie auf die Karteikarte *Windows-Setup*. Dort können Sie sehen, mit welchen Optionen Ihr Windows-System installiert worden ist. Eine davon heißt *Multimedia*. Wenn Sie darauf klicken, erhalten Sie die Komponenten für Video, Sound und Media-Elemente. Um die Video-Abspiel-Software zu installieren, sollten Sie sicherstellen, daß das Kästchen *Video-Komprimierung* angekreuzt ist, und bestätigen Sie mit OK. Sie sollten nun Ihr System neu starten, damit neue oder zusätzliche Software installiert werden kann. Halten Sie die Windows-95-CD bereit!







Hinweis

Besonders ans Herz wollen wir Ihnen den Titel iM1 A2 ABRAMS legen, eine hervorragende Panzergefechtssimulation aus dem Hause I-Magic, erhältlich als Bestseller Game 26 im gut sortierten Zeitschriftenhandel oder beim Verlag.

Sound

Fallen Haven ist zu Windows-95-Soundkarten kompatibel. Sollten Sie Schwierigkeiten mit der Soundwiedergabe haben, stellen Sie sicher, daß Sie die neuesten Sound-Treiber vom Hersteller Ihrer Soundkarte haben.

System-Treiber

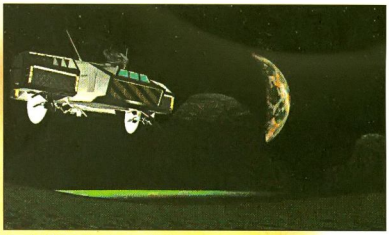
Einige System-Treiber müssen installiert sein, damit Fallen Haven korrekt abgespielt werden kann. Wenn Ihr System diese Treiber nicht bereits verfügbar hat, werden sie während der Fallen-Haven-Setup-Prozedur installiert und registriert. In Abhängigkeit davon, welche Dateien erforderlich sind, werden Sie anschließend dazu aufgefordert, Ihr System neu zu starten und eventuell die Windows-95-CD einzulegen.

WIE ALLES BEGANN

Es geschah im Dezember des Jahres 2242. Sensoren, die eigentlich für die Frühwarnung vor einfallenden Asteroiden, Kometen oder anderem kosmischen Unrat gebaut waren, schlugen Alarm. Die Scanner erfaßten das Objekt, kurz nachdem es sich ein Stück außerhalb des Orbits des äußersten Planeten materialisiert hatte. Die Meldung, die an die erstaunten Wacheinheiten abgesetzt wurde, ergab überraschenderweise, daß es sich nicht um den üblichen kosmischen Schutt handelte. Das Objekt wurde von einer eigenen Kraftquelle angetrieben und nahm Kurs auf das bewohnte Zentrum des Systems.

Unerwarteter Besuch

Große Geschäftigkeit brach aus. Der Versuch, den unerwarteten Besuch geheimzuhalten, erwies sich als vergeblich. Jedes einzelne Teleskop und jeder Sensor im Sonnensystem empfing Emissionen des Besuchers, und die Aufregung und Neugierde, was er wohl im Schilde führte, wurde gewaltig. Meldungen verbreiteten sich über alle Frequenzen und Kanäle wie Lauffeuer. Der Besucher indes fuhr fort, die äußeren Planeten zu scannen, während er sie passierte. Nur auf Funksignale und Kommunikationsversuche reagierte er nicht. Als er sich der Hauptwelt des Systems näherte, entschieden die Regierungen, daß die Sicherheitsbedürfnisse des Sonnensystems die Bemühungen überwogen, Feindseligkeiten gegen den stummen Besucher zu vermeiden. Das Militär entsandte seine schnellsten Schiffe, um ihn abzufangen. Das Objekt, ein kleines Raumschiff, machte keinen Versuch, der Gefangennahme zu entgehen.

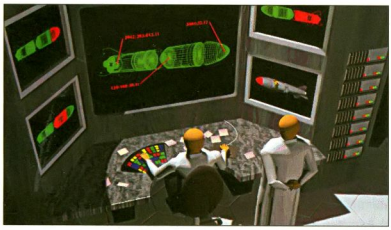


Nur ein kleines Forschungsschiff...

Unter schwerer Bewachung wurde es zur größten militärischen Einrichtung des Systems gebracht, die sich auf dem Mond des Hauptplaneten befand. Unter strikten Sicherheitsvorkehrungen begann man eine vorsichtige, aber eingehende Untersuchung des Eindringlings. Doch das fremde Schiff widerstand allen Versuchen, es zu durchleuchten. Man konnte nicht einmal klären, ob sich eine Lebensform darin befand, oder ob es unbemannt war. Die Bevölkerung indes, die alle Entwicklungen gebannt verfolgte, war sich gewiß, daß sich Aliens darin aufhalten müßten. Unter großer Aufmerksamkeit der Medien fanden sich die Führer der Kolonien sowie der Stellvertreter des Präsidenten selbst auf der Mondbasis ein. Sie wollten persönlich beim allerersten Kontakt mit einer fremden Rasse, der bevorzustehen schien, zugegen sein. Kurz nach ihrem Eintreffen versiegten sämtliche Emissionen des fremden Schiffes. Das verstimmte die Verantwortlichen, und der Druck der Öffentlichkeit verlagerte sich darauf, die Besucher aus ihrem Schiff zu befreien, das möglicherweise durch Fehlfunktionen zu ihrem Gefängnis geworden war.

Fremdartige Symbole

Nervös auf einen Videoschirm starrend, beobachteten die Regierungsrepräsentanten das Tun ihrer Wissenschaftler und Techniker, während sie sich selbst in einem isolierten Raum auf der anderen Seite der Mondbasis aufhielten. Die mit schweren Schutzanzügen bekleideten Techniker begannen damit, ein mikroskopisch kleines Loch in die Hülle des fremden Schiffes zu bohren, um eine Sonde einführen zu können. Der Eingriff war ebenso winzig wie auch delikat: Er würde eine kaum wahrnehmbare Öffnung erzeugen – unweit einer Stelle, auf der große, leuchtende Symbole auf die Hülle des Schiffes gemalt waren. Symbole in einer fremden Sprache, die jedem Versuch einer Entschlüsselung widerstanden hatten. Alle Zuschauer hielten die Luft an, als die molekül-dünne Bohrung durchbrach – die Spitze des Bohrgeräts mit einem leisen Zischen ins Innere des fremden Schiffes vordrang.



Was oder wer mochte wohl in der Sonde sein?

Der Cheftechniker sah zur Beobachtungskamera auf und sandte ein nervöses Lächeln hindurch. Das fremde Schiff war innen hohl. Der stellvertretende Präsident erwiderte unsicher das Lächeln, angstvoll das Geschehen vom Beobachtungsraum aus mitverfolgend. Dann, ohne jede Vorwarnung, fror das Lächeln auf den Gesichtern der beiden ein, als sie und jeder andere, der sich in diesem Augenblick in der Mondbasis aufhielt, durch eine furchtbare Explosion in Atome zerblasen wurden. Die Feuerwolke konnte selbst mit bloßem Auge noch auf dem Hauptplaneten Taurus ausgemacht werden, wenn man zufällig hinauf in den Nachthimmel schaute, und das letzte, was die entsetzten 80 Billionen Tauranier auf ihren Video-Schirmen sehen konnten, waren die fremdartigen Symbole auf der Schiffshülle: Dieses Mißverständnis wurde zum völlig unbeabsichtigten Erstschlag eines langen, blutigen, intergalaktischen Krieges. Die achtzehn Welten des Tauranischen Imperiums machten für den Krieg mobil – aber es dauerte noch 25 Jahre, bis die Tauranier die ersten Menschen zu Gesicht bekamen. Das schicksalhafte Schlachtfeld dieser ersten Begegnung war der Planet *New Haven*.

Interplanetarische Forschungssonde Mark VI
Eigentum der Matsusony-Laanson Corp., Erde.
VORSICHT: Dieses Gerät ist geschützt – keinesfalls öffnen!

Der Aufstieg des Konzerns

In den Jahren, die auf die Zerstörung der tauranischen Mondbasis folgten, (wovon man auf Seiten der Matsusony-Laanson Corp. gar nichts wußte) stieg der Konzern, der für die Entsendung der tödlichen Sonde verantwortlich zeichnete, zu einer der machtvollsten Institutionen in der menschlichen Politik auf. Tausende von baugleichen Sonden, von denen jede einzelne den Namen der Matsusony-Laanson Corporation trug, durchsuchten den Kosmos nach kolonisierbaren Planeten und sandten eine Flut von Informationen zu ihren Besitzern zurück. Als die einzige Zugriffsberechtigte auf diese Daten und ebenso die Einzigen, die über eine Überlicht-Technologie für Raumfahrzeuge verfügten, erreichte die Matsusony-Laanson beinahe die absolute Kontrolle über die Bemühungen der Menschheit, den Kosmos zu besiedeln. Der Konzern ermöglichte die Kolonisierung von Dutzenden von Welten und ermöglichte dabei als der alleinige Lieferant für Ausrüstung und Versorgungsgüter mit seinen Schiffen den Transit. Astronomische Gewinne flossen aus diesen Tätigkeiten.

Im Laufe der Zeiten stellte sich jedoch zunehmende Verbitterung über das Matsusony-Monopol und dessen Macht bei den irdischen Regierungen ein. Anti-Monopol-Gesetze wurden verabschiedet, was anderen Konzernen erlaubte, in den Wettstreit mit Matsusony zu treten. Diese Gesetze wurden mit den nobelsten Absichten ersonnen, niemand vermochte sich damals vorzustellen, wie der Konzern letztlich darauf reagieren würde.



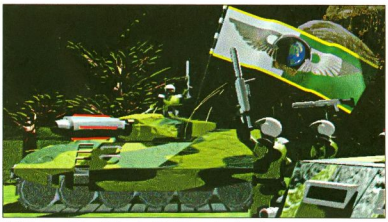
Der Konzern lieferte Waffen und säte Zwist.

Seines Monopols beraubt, suchte der Konzern nach anderen Profitquellen – er begann mit der Herstellung von Waffen. Matsusony begann an kleine Provinzen der Koloniewelten Waffen zu liefern und ermutigte deren Regierungen, sich gegen eventuelle Bedrohungen durch allzu machtgierige Nachbarn zu schützen. Andere Provinzen antworteten darauf mit der Errichtung eigener Waffenfabriken, natürlich unter Nutzung von Ersatzteilen und Know-how des Matsusony-Konzerns. Innerhalb weniger Jahre verwandelten sich idyllische Außenposten der menschlichen Zivilisation in waffenstarrende Siedlungen; an der Schwelle zum Krieg gegen alles und jeden. Die Rohstoffprofite der Kolonien wanderten in die Schatzkammern des Konzerns, denn oft war er der Alleinlieferant einzelner Ersatzteile oder Technologien.

Der Untergang von New Haven

Die entfernteste aller Koloniewelten trug den Namen *New Haven*. Sie unterteilte sich in fünfzehn einzelne Provinzen mit eigenen Regierungen, die allesamt mit Waffen des Matsusony-Laanson-Konzerns ausgerüstet waren. Ein sehr sensibler Frieden war zwischen den Führern der Provinzen ausgehandelt worden, aber Krieg hing ständig in der Luft und konnte jederzeit ausbrechen.

Die Provinz *Haven* selbst war die erste, die auf diesem Planeten gegründet worden war. Sie war diejenige, die den Frieden am meisten gefährdete. Nicht unbedingt, weil sie die Nachbarn angreifen wollte, sondern wegen ihres Unmuts gegenüber Matsusony-Laanson. Mißgestimmt ob der gewaltigen Profite und Manipulationen des Konzerns, hatte man insgeheim beschlossen, sich aus der Umklammerung der Matsusony zu befreien. Mit Hilfe von geschmuggelter Technologie hatte man eigene Waffensysteme hergestellt, die in anderen Provinzen nicht verfügbar waren. Auf diesem Wege war *Haven* in der Selbstverteidigung nicht von Matsusony abhängig. Mit der Rückendeckung der Matsusony erklärten jedoch die anderen vierzehn Provinzen der abtrünnigen Provinz Haven den Krieg. Die Zukunft des Planeten sah finster aus – aber auf einmal war für diesen Krieg gar keine Zeit mehr...



Plötzlich war keine Zeit mehr für Krieg untereinander.

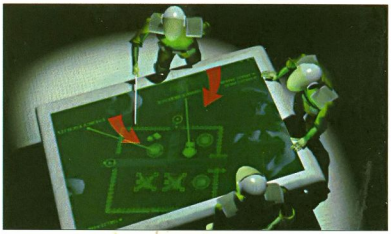
Die Ankunft der Aliens

Als sich die Provinzen von New Haven auf ihren Krieg vorbereiteten, spielten sich völlig unerwartet einige andere Dinge ab. Am Rande des Sternensystems tauchte eine Flotte von Raumschiffen auf – sie blieb jedoch zunächst unentdeckt. Diese geheimnisvolle Flotte wandte sich dem Planeten zu – und stieß auf ihrem Weg auf ein einzelnes, kleines Raumschiff der Menschen. Die Scanner an Bord der fremden Schiffe entdeckten auf ihm die gleichen verhaßten Symbole wie jene, die sich einst auf der tödlichen Sonde befunden hatten, der Sonde, die ihre Mondbasis zerstört hatte: MATSUSONY-LAANSON-CORP.

Die Flotte stürzte sich auf das Matsusony-Transportschiff und zerstörte es in Sekunden. Dann wurden die orbitalen Kommunikations-Systeme atomisiert und eine Blockade um New Haven errichtet. Wenige Tage nach dem Eintreffen der fremden Flotte war New Haven vom Rest der Menschheit abgeschnitten. Letzte Nachrichtenübermittlungen des zerstörten Schiffes erreichten Matsusony; ein Stab von Wissenschaftlern des Konzerns setzte die Bruchstücke der Transmission zusammen und kam zu gewissen Ergebnissen über die fremden Angreifer und ihre Herkunft. Aber keine Meldung wurde verbreitet. Im Geheimen durchtrennte der Konzern alle Verbindungen nach New Haven. Der Öffentlichkeit gegenüber schwieg man und überließ die Kolonie ihrem Schicksal.

Der Krieg beginnt

Die Tauranier entsandten Invasionsschiffe, um eine der menschlichen Provinzen zu besetzen. Sie trafen zwar auf bewaffneten Widerstand der Kolonisten, aber der Fall der Provinz war unvermeidbar. Bereits für einen Krieg gerüstet, verstärkten die anderen Provinzen ihre Verteidigung, um sich der Angreifer zu erwehren. Ohne Unterstützung durch Matsusony sahen sie keine Chance gegen die Kriegsmaschine der Tauranier und mußten sich zunächst still verhalten. Alles führte nunmehr zu einer letzten Konsequenz. Allein die Provinz Haven, die ihre eigenen Waffenfabriken aufgebaut



Haven – Abgeschnitten und auf sich allein gestellt.



Die Tauranier sind gelandet.

hatte und vom Konzern unabhängig war, besaß eine Chance gegen die Invasion der Tauranier. Da aber die noch immer verfeindeten anderen Provinzen keine Friedensgespräche anboten, mußte Haven auf sich allein gestellt kämpfen. Die Zukunft von Haven entscheidet sich nun im Aufeinanderprallen von zwei Mächten: den angreifenden Tauraniern und den Verteidigungskräften der



menschlichen Provinz von Haven. Die Menschen haben nur diese eine Chance, um ihre Welt vor der völligen Zerstörung zu retten, während die Tauranier ihre getöteten Brüder rächen wollen. Beide Seiten haben nur ein Ziel: die andere um jeden Preis zerstören und alles aus dem Weg räumen, was das Erreichen dieses Zieles verhindern könnte.

FÜR SCHNELL-EINSTEIGER

Einige Grundbegriffe

Credits: Credits sind Ihr Geld. Sie brauchen Geld für die Entwicklung Ihrer Städte, für den Bau von Angriffseinheiten und um beschädigte Gebäude zu reparieren. Geld erhalten Sie aus dem Bergbau, also den „Mining Facilities" (bei den Menschen) oder aus Raffinerien (bei den Tauraniern).

Energiepunkte (EP): EPs werden benötigt, um in einer Provinz die Anlagen instand und die Produktion in Betrieb zu halten. Haben Sie nicht genügend Energie, wird die Produktion in der Provinz angehalten, und die Gebäude und Anlagen beginnen zu zerfallen. EPs werden durch Kraftwerke (Menschen) oder Energieanlagen (Tauranier) erzeugt. Forschung im Bereich „Energie-Effizienz von Anlagen" kann den Energiebedarf aller Anlagen reduzieren.

Forschungs-Punkte (FP): FPs erlauben Ihnen, Ihre Einheiten und Städte durch das Verbessern des technologischen Levels aufzuwerten. FPs können mit Hilfe von Laboratorien (Menschen) oder Forschungszentren (Tauranier) erzielt werden.

Provinz-Ressourcen:
Jede der drei Ressourcen einer Provinz (Energie, Credits, Forschung), kann im Bereich arm, normal, reich oder sehr reich angesiedelt sein. Die Ressourcen einer Provinz sind ausschlaggebend für die Produktionsmengen.

Die folgende Tabelle verdeutlicht, wie die Produktionsmengen von Energiepunkten, Forschungspunkten und Credits von den Ressourcenwerten der Provinz abhängen. Wie Sie sehen, hat eine einzelne Produktionsanlage in einer sehr reichen Provinz eine höhere Produktivität als zehn Anlagen gleicher Art in einer armen Provinz: Tabelle siehe nächste Seite



Kraftwerke sichern die Stromversorgung.

Anzahl der Produktionsanlagen einer Provinz										
Ressourcen	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
arm	50	95	135	170	200	225	245	260	270	275
normal	100	190	270	340	400	450	490	520	540	550
reich	150	285	405	510	600	675	735	780	810	825
sehr reich	300	570	810	1020	1200	1350	1470	1560	1620	1650



Bauen Sie vor allem in reichen Provinzen viele Minen.

Provinztypen: In Fallen Haven gibt es drei verschiedene Provinztypen: Wald, Wüste und Felsen. Jede hat ihre eigenen Besonderheiten und kann eine andere taktische Herangehensweise erfordern.

Aktionspunkte (AP): Jede Einheit besitzt einen AP-Wert. APs werden benötigt, um Einheiten im Taktischen Modus zu bewegen und angreifen zu lassen. (Im Strategischen Modus können Sie Ihre Einheiten beliebig weit bewegen.) Sie können die APs Ihrer Einheit verbessern, indem Sie durch Forschung Ihren Technologie-Level erhöhen.

Verteidigungspunkte (VP): Die Anzahl der VPs gibt die Widerstandskraft von Einheiten und Anlagen an. Wenn die Verteidigungspunkte Null erreichen, ist die Einheit/Anlage zerstört. Die VPs aller Einheiten und Gebäude können durch Forschung im Bereich „Verteid. Technologie" verbessert werden.

Landungsschiffe: Landungsschiffe werden gebraucht, um Einheiten von einer Provinz in die andere zu transportieren. Wenn Sie eine Provinz verlieren, dann können Sie dort keine Landungsschiffe mehr bauen, selbst wenn Sie sie zurückerobern!

Einheiten: Jede Rasse verfügt über sieben oder mehr verschiedene Einheiten. Jede davon ist in der Online-Enzyklopädie genau beschrieben.

Anlagen: Jede Rasse verfügt über 12 verschiedene Anlagentypen, aus denen ein Stützpunkt aufgebaut werden kann. Alle Anlagen sind in der Online-Enzyklopädie genau beschrieben.

Tool-Tips: Tool-Tips sind kleine Kästchen, die über einem Button erscheinen, wenn Sie den Mauszeiger für eine Sekunde oder länger dort belassen. In den Kästchen stehen Informationen zum Button. Sobald Sie den Cursor bewegen, verschwindet das Kästchen wieder. Sie können die Funktion „Tool-Tips" im Menü-Bildschirm ein- bzw. ausschalten.

Direktes Feuer: Dies gibt an, daß eine Waffe nicht in der Lage ist, über Hindernisse (wie Bäume) oder andere Einheiten hinweg zu schießen. Die feuernde Einheit muß eine freie Schußlinie bis zum Ziel haben.

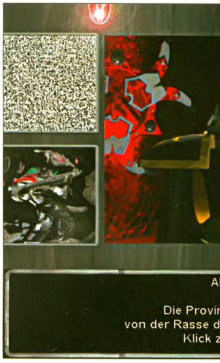
Indirektes Feuer: Gibt an, daß eine Waffe (z.B. Squad, Artillerie) über ein Hindernis hinweg feuern kann.

Angriff aus dem Orbit: Während eines orbitalen Angriffs landen Schiffe des Computergegners aus dem Orbit. Angriffe aus dem Orbit können überall in der Kolonie vorkommen, nicht nur in Provinzen mit direktem Feindkontakt.

Hovercraft: Zeigt an, daß diese Einheit über Wasser, Canyons und Eis hinwegschweben kann.

Klick: Drücken Sie den linken Button der Maus.

Rechtsklick: Drücken Sie den rechten Button der Maus.



Eine Ihrer Provinzen wird angegriffen.

Auf geht's!

Wenn Sie Fallen Haven bereits installiert haben und nun spielen möchten, fahren Sie folgendermaßen fort:

❶ **Start**

Starten Sie Fallen Haven aus dem Windows-Startmenü.



Landungsschiffe sind für den Transport von Einheiten in andere Provinzen nötig.

❷ Neues Spiel
Klicken Sie im Hauptmenü auf *Neues Spiel*.

❸ Optionen
Belassen Sie alle Einstellungen im Options-Bildschirm und klicken Sie auf *OK*.

❹ Name
Benennen Sie Ihre Kolonie – dieser Name wird für Ihre



abgespeicherten Spielstände benutzt. Sie befinden sich nun auf dem Bildschirm mit der Kolonie-Landkarte.

❺ Der Kolonie-Bildschirm
Die blaue Provinz ist Ihre Startposition; die rote ist die Ihres Gegners. Haben Sie alle Vorgaben beibehalten, dann spielen Sie nun die Seite der Menschen auf dem einfachen Schwierigkeitsgrad. Die Tauranier sind Ihre Feinde, und die neutralen (grauen) Provinzen sind feindselig (aber nicht offensiv) gegen beide eingestellt. Am unteren Teil des Bildschirms sehen Sie eine Iconleiste mit verschiedenen Optionen. Von links nach rechts bedeuten sie:

Menü: Hier können Sie Spielstände laden und speichern sowie verschiedene Optionen einstellen.

Technologie: Zuweisung von Forschungs-Punkten (FPs) zu den Forschungsgebieten.

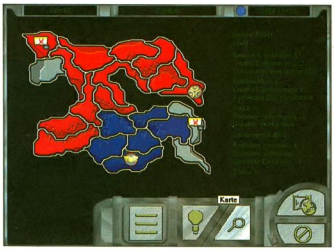
Karte: Ansicht von Provinzen in Scannerreichweite von oben.

Zoom: Zoom auf den Provinz-Bildschirm, wo Sie Einheiten und Gebäude errichten können.

Ende: Ende Ihres strategischen Zuges – der Computer ist nun an der Reihe.

❻ Der Provinzbildschirm
Doppelklicken Sie auf die blaue Provinz. Sie befinden sich nun in der Provinzansicht. Innerhalb dieses Bildschirms können Sie Einheiten und Gebäude bauen, Angriffe planen und Ihre Landungsschiffe gegen den Feind losschicken.
Am oberen Rand des Bildschirms, von links nach rechts, befinden sich:

- Die Forschungspunkte, die pro Runde durch diese Provinz erarbeitet werden. Diese Punktzahl kann durch den Bau weiterer Laboratorien erhöht werden.
- Die Energiepunkte, die in dieser Provinz verfügbar sind. Der Betrieb von Gebäuden – außer Kraftwerken – kostet Sie in jeder Runde Energiepunkte. Erreicht die Energie Null, können Ihre Anlagen nicht mehr arbeiten, und Sie können keinen Rohstoffabbau mehr betreiben oder Einheiten erzeugen. Sie können Ihre Energiepunkte erhöhen, indem Sie Kraftwerke errichten.
- Ihr Gesamtguthaben in Credits (für alle Provinzen) und das Einkommen pro Runde der aktuellen Provinz. Der Bau und die Reparatur jeder Einheit oder Anlage kostet Sie eine bestimmte Menge Credits. Das Provinz-Einkommen hängt von den Unterhaltungskosten aller in der Provinz stationierten Einheiten ab. Wenn Sie mehr Einheiten erschaffen, nimmt das Provinz-Einkommen ab, denn Einheiten kosten nicht nur in der Herstellung, sondern auch im Unterhalt Credits. Das Einkommen einer Provinz nimmt zu, wenn Sie mehr Bergbauanlagen (Mining Facilities) errichten.



Der Kolonie-Bildschirm



Die Provinz Haven am Anfang des Spiels

Am unteren Rand des Provinzbildschirms stehen im strategischen Modus folgende Icons zur Verfügung:

Reparatur: Reparatur jeglichen Schadens, der während Kampfhandlungen an Gebäuden und Landungsschiffen entstanden ist.

Anlagen errichten: Bau von Fabriken, Laboratorien, Bergbauanlagen, Geschütztürmen etc.

Straßenbau: Neue Gebäude müssen an Verkehrswege angeschlossen sein.

Recycling: Abriß überflüssiger Gebäude und Rückgewinnung eines Anteils der Herstellungskosten.

Karte: Eine Übersichtskarte der Provinz.

Menü: Laden/Speichern und Änderung von Spieloptionen.

Kolonie: Zurück zur Karte der gesamten Kolonie.

TIP! Gebaute Straßen und Mauern sind sofort fertig. Gebäude (incl. Geschütztürme) stehen erst in der nächsten Runde zur Verfügung. Sie sind noch nicht einsatzbereit, wenn nach dem Klick auf Rundenende ein gegnerischer Angriff stattfindet.

❼ Einheiten bauen – Mein allererster Panzer

Bevor Sie einen Ihrer Nachbarn angreifen, müssen Sie natürlich Ihre Ausgangsposition durch den Bau neuer Einheiten verbessern.

Diese Einheiten können sowohl bei eigenen Angriffen als auch bei der Verteidigung gegen Angriffe des Computers verwendet werden. Einheiten benötigen einen vollen Spielzug für ihre Fertigstellung. Die Kosten einer Einheit werden von Ihrem Gesamtkontostand abgezogen, und das Provinzeinkommen wird mit den Unterhaltskosten der Einheit belastet.

❽ ...zieh'n wir mutig in die Schlacht.

Um einen Angriff auf eine tauranische oder neutrale Provinz zu starten, wählen Sie eine Einheit durch Mausklick. Bewegen Sie nun den Cursor zu einem ihrer bereitstehenden Landungsschiffe (der Mauszeiger verwandelt sich in einen grünen Pfeil). Klicken Sie nun auf das Landungsschiff – damit wird die Einheit in das Schiff verladen. Fahren Sie fort, bis das Landungsschiff voll ist.



Beladen Sie ein Landungsschiff!

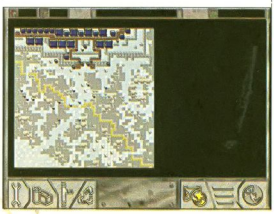
Klicken Sie nun auf das Landungsschiff. Ein Fenster erscheint. Klicken Sie dort auf den grünen Start-Button unter dem Bild des Landungsschiffes. Die Ansicht wechselt zum Kolonie-Bildschirm. Klicken Sie jetzt auf die bedauernswerte Nachbarprovinz, die das Ziel Ihres Überfalls werden soll. Um die Auswahl zu bestätigen, klicken Sie auf den nach unten weisenden Landungspfeil. Ihr höchstes Ziel ist es, die gegnerische Hauptstadt einzunehmen. Die grauen Provinzen sind neutral und werden weder Sie noch die Tauraner angreifen. Augenblick ... verteidigen werden sie sich natürlich, wenn ihnen jemand an den Kragen will!

In Provinzen mit diesem Symbol sind Spezialmissionen verfügbar. Wenn Sie eine solche Provinz angreifen, erhalten Sie eine kurze Beschreibung der Mission. Sie haben jedoch nur eine einzige Chance, diese Mission zu erfüllen!

❾ Ende des strategischen Zuges

Kehren Sie zum Kolonie-Bildschirm zurück und klicken Sie auf den Button: *Ende des Strategischen Zuges.*

Das Landungsschiff, das Sie gestartet haben, hat inzwischen sein Ziel erreicht. Nun müssen Sie einen sicheren Ort für die Landung wählen. Dort, wo das Landequadrat nicht durchgestrichen erscheint, kann das Schiff landen. Nach der Landung gelangen Sie in den taktischen Modus. In diesem Modus bewegen Sie Runde um Runde Ihre Einheiten, verteilen die Aktionspunkte (AP) geschickt auf Fortbewegung und Feuern und versuchen die Einheiten des Gegners zu eliminieren. Wenn Sie die letzte Einheit (Türme zählen mit) des Computers zerstört haben, sind Sie der Gewinner und übernehmen die Kontrolle über die Provinz. In der nächsten Runde werden Sie dann in der Lage sein, dort neue Einheiten und Anlagen zu errichten.



TIP! Manche Provinzen (hier Canuck) sind so verbaut, daß es sich empfiehlt, vorher mit einem lecker Atomraketchen der Marke „Strahlungsarm" Platz für die Landung zu schaffen. Nur wissen Sie vor dem Start Ihrer Schiffe leider nicht, ob die Nukes durchkommen.

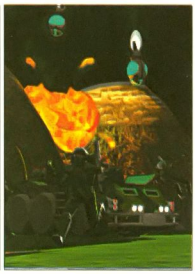


Hier sehen Sie die umgekehrte Situation – Tauraner sind gelandet.

Menü: Laden/Speichern und Änderung von Spieloptionen.

Nächste Einheit: Zur nächsten Einheit springen, die noch Aktionspunkte übrig hat.

Nächste Einheit ohne Rücksprung: Zur nächsten Einheit springen ohne Rücksprung zu dieser, wenn alle Einheiten einmal auf diese Art angewählt wurden.





❽ Der taktische Modus
Klicken Sie nun auf das Landungsschiff und dann auf den Button: *„Alle Raus"*. Klicken Sie mit dem quadratischen Cursor jetzt auf den Boden in der Nähe Ihres Schiffes, und alle Einheiten werden entladen.
Jede Einheit hat im Kampf eine Anzahl von Aktions-Punkten (AP), die für die Bewegung und das Abfeuern von Waffen gebraucht werden. Wenn die APs auf Null gefallen sind, können Sie während des aktuellen Spielzuges mit dieser Einheit nicht mehr agieren. Außerdem besitzt jede Einheit ein Widerstandsvermögen und eine Panzerung, die ebenfalls in einer Punktzahl angegeben werden: VP (Verteidigungs-Punkte). Ein Schaden durch gegnerischen Beschuß reduziert natürlich diese Verteidigung. Ist sie auf Null gefallen, hat es Ihre arme Einheit leider erwischt. Am unteren Bildschirmrand sehen Sie eine Leiste mit Buttons, die von links nach rechts folgende Bedeutung haben:

Auf Leichtwaffen achten (links): Bei der Bewegung darauf achten, daß genügend APs für einen Schuß aus der leichteren Waffe übrigbleiben.

Leichtwaffen (links): Auswahl und Feuerbereitschaft der Leichtwaffen der Einheit.

Schwerwaffen (rechts): Auswahl und Feuerbereitschaft der Schwerwaffen.

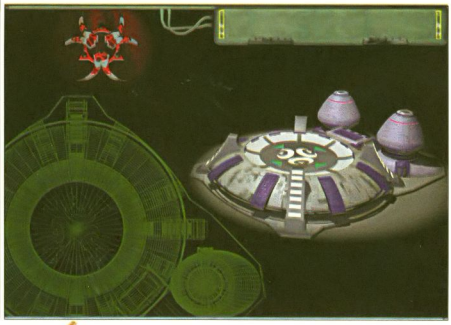
Auf Schwerwaffen achten (rechts): Bei der Bewegung darauf achten, daß genügend APs zum Abfeuern von schweren Waffen übrigbleiben.

Karte: Übersichtskarte der Provinz.

Ende taktischer Zug: Ende des Zuges und Start der Züge des Computers – machen Sie jetzt besser die Augen zu, wenn das Ihr erstes Rundenstrategiespiel ist...

❾ Ich hab' einen im Visier...
Wählen Sie eine Einheit und klicken Sie auf Leichtwaffen. Der Cursor wird zu einem roten Fadenkreuz. Klicken Sie auf ein leeres Quadrat in der Nähe. Die Einheit feuert nun auf den Boden. Hätte sich dort eine andere Einheit befunden, hätte sie höchstwahrscheinlich eins abgekriegt. So. Sie wissen nun, wie man einen Angriff aufbaut, wie man Einheiten bewegt und Waffen benutzt. Damit können Sie sich in Ihr erstes Gefecht wagen.

Viel Glück!



UND JETZT EINS NACH DEM ANDEREN

Das Spiel

Fallen Haven ist ein Strategiespiel, in dem Ihr Ziel darin besteht, die gegnerische Hauptstadt unter Ihre Kontrolle zu bringen. Das Spiel wird in zwei Modi gespielt: dem Strategischen und dem Taktischen Modus.

Strategischer Modus: das Nachdenken

Im Strategischen Modus bauen Sie Ihre Städte, Ihre Verteidigung und Ihre Angriffseinheiten auf. Sie können Ihre Einheiten nach Belieben im Bereich ihrer strategischen Position bewegen und Befehl geben, Angriffseinheiten in Marsch zu setzen. Es ist sozusagen der Nachdenk-Modus. Sie haben kein Zeitlimit, und es gibt hier auch keinen Kampf, weder einen eigenen noch einen gegnerischen Angriff. Wenn Ihre Planungsarbeit jedoch erledigt ist, schalten Sie in den Taktischen Modus.



Die Karte des perfekt geplanten Spielziels – in der tauranischen Hauptprovinz gibt es kaum Platz zum Landen.

Taktischer Modus: Kampf und Action

In diesem Modus findet der Kampf statt. Die Aktionen der Einheiten sind durch ihre Art vorgegeben. In diesem Modus können Sie nichts erbauen oder reparieren. Wenn Sie oder Ihr Gegner im vorhergehenden Strategischen Zug eine Angriffseinheit in Marsch gesetzt haben, findet der Kampf in der folgenden Runde im *Taktischen Modus* statt.



Ihre Forscher sind fleißig, wenn Sie ihnen genug Laboratorien bauen.



Ressourcen

Sie haben drei Ressourcen zu verwalten: Energie, Geldmittel (Credits) und Forschung. Energie wird zum Betreiben der Anlagen Ihrer Städte benötigt. Geldmittel benötigen Sie zum Errichten von Anlagen und Einheiten. Mit Forschung können Sie Ihren technologischen Stand auf verschiedenen Gebieten verbessern. Geldmittel und Forschung sind globale Ressourcen; jeden Credit und jeden Forschungspunkt, den Sie irgendwo produzieren, können Sie in jeder beliebigen Provinz für Ihre Zwecke einsetzen. Energie hingegen ist lokal gebunden – Sie müssen alle Energie, die eine Provinz benötigt, in ihr selbst erzeugen. Es ist nicht möglich, Energie von anderswo zu importieren. Ohne Energie gibt es keine Instandhaltung und keine Produktion.

Hinweis

Produzieren Sie in einer Provinz zu wenig Energie, dann steht nicht nur die Produktion, sondern Ihre Anlagen beginnen auch zu verfallen.

Technologie

In Fallen Haven ist Technologie einer der Schlüssel zum Erfolg. Die Forschung ist in sechs Gebiete unterteilt:

- Energie-Effizienz von Anlagen
- Widerstandskraft von Anlagen und Einheiten
- Geschwindigkeit von Einheiten
- Waffenwirksamkeit von Einheiten und Waffentürmen
- Feuergeschwindigkeit von Waffen
- Raketentechnik für Nuklearangriffe und -verteidigung

Zum Spielbeginn sind alle Gebiete der Technologie auf den Level 1 gesetzt. Die Forschung jedoch kann jedes Gebiet bis zum Level 10 verbessern. Weitere Informationen dazu finden Sie auf Seite 18 unter *Das Technologiemenü.*



Das Startmenü



Klicken Sie nach dem Spielstart auf *Neues Spiel* im Startmenü, um das Spieloptionen-Menü aufzurufen. Hier können Sie folgende Einstellungen vornehmen:

Rasse des Spielers: Sie können als Mensch oder als Tauranier spielen. Beide Rassen haben ihre Besonderheiten.

Menschen: Schnelle Einheiten, normale Feuerkraft, gute Waffenreichweite, aber nur geringe Panzerung.
Panzerung der Gebäude und Einheiten.

Tauranier: langsame Einheiten, hohe Feuerkraft, geringe Waffenreichweite, dafür aber gute Panzerung an Gebäuden und Einheiten.

Schwierigkeitsgrad: Der Schwierigkeitsgrad gibt an, wie fähig Ihr Gegner sein wird. Die Anzahl der Einheiten, die Geschwindigkeit des technologischen Fortschritts und die Genauigkeit von Angriffen wird durch diese Einstellung beeinflußt.

Feldzug: *Fallen Haven* ist der vorgegebene Feldzug – der Gegner startet ebenso schwach wie Sie, während neutrale Territorien als Pufferzonen zwischen Menschen und Tauraniern dienen. Der Feldzug *Letzte Hoffnung* ist nur erfahrenen Spielern zu empfehlen. Der Gegner hat bei Beginn des Feldzuges bereits alle neutralen Provinzen eingenommen. Sie kämpfen in dieser Kampagne also gegen ziemlich widrige Bedingungen.

Hinweis

Wenn Sie den Erläuterungen in dieser Einführung weiterhin folgen wollen, wählen Sie nun für Ihr neues Spiel: Menschen, Leicht, Fallen Haven, und klicken dann auf OK.

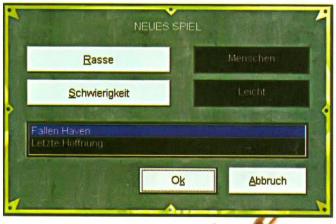


Kolonie benennen: Nachdem Sie die bisher beschriebenen Einstellungen gemacht haben und auf OK geklickt haben, erscheint ein Fenster, in dem Sie Ihrer Kolonie einen Namen geben können. Klicken Sie auf *Start*, wenn Sie fertig sind. Sie befinden sich jetzt im Strategischen Modus.

Der Kolonie-Bildschirm

Der Kolonie-Bildschirm zeigt Ihnen eine Karte der Kolonien. Die blaue Provinz ist Ihre eigene (sofern Sie als Mensch spielen). Jedesmal, wenn Sie die Kontrolle über eine weitere Provinz erkämpft haben, wird sie blau. Spielen Sie als Tauranier, werden Ihre Territorien in rot angezeigt. (Nein, das sind keine Kommunisten...)

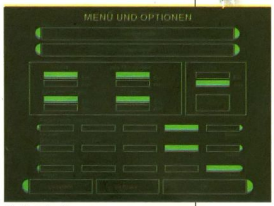
Die rote Provinz ist diejenige, in der die Tauranier gelandet sind. Sie werden mitverfolgen können, wie die Tauranier ihre Invasion fortsetzen, denn jede von ihnen übernommene Provinz wird sich im Verlaufe des Spiels rot färben. Die grauen Provinzen sind neutral. Sie sind nicht untereinander alliiert, jede von ihnen ist autonom. Wenn Sie diese Provinzen nicht angreifen, werden Sie von ihnen auch nicht angegriffen. Haben Sie eine neutrale Provinz angegriffen, befindet sich diese im Krieg mit Ihnen. Alle anderen neutralen Provinzen verhalten sich aber trotzdem weiterhin neutral.



Um das Spiel als Feldherr der Menschen zu gewinnen, müssen Sie die Kontrolle über die Hauptprovinz der Tauranier erlangen; bzw. über die Hauptprovinz der Menschen, falls Sie die Seite der Tauranier spielen.

Wenn Sie den Mauszeiger über einen der Buttons am unteren Bildschirmrand bewegen, erscheint nach einer Sekunde ein kleines Kästchen, in dem ein beschreibender Text für den Button steht.

Der Menübildschirm
Klicken Sie auf den Menü-Button, um den Menü-Bildschirm aufzurufen. Sie können vom Menü-Bildschirm aus Spielstände sichern und laden sowie Sound, Tool-Tips, Info-Meldungen und die Sicherheitsabfrage am Rundenende an und ausschalten. Außerdem können Sie hier die Musik an- und ausschalten und mit dem Button *CD* gezielt einen bestimmten Soundtrack auswählen. In der unteren Hälfte des Menüs können Sie die Animations- und Scrollgeschwindigkeit verstellen, sowie das gesamte Spiel *beenden*, eine einzelne Schlacht *aufgeben* oder mit OK zu dem Spielmodus zurückkehren, aus dem Sie das Menü aufgerufen haben.



Die Spieloptionen

TIP! Fallen Haven hat keine eigene Lautstärkeregelung, sondern bedient sich als Windows-95-Programm der Funktionen des Betriebssystems. Die Lautstärke der Musik kann verändert werden, indem Sie auf das Lautsprecher-Icon der Windows-95-Taskleiste doppelklicken und CD wählen. Die Lautstärke der Soundeffekte wird durch den WAVE-Regler beeinflußt.

Zum Sichern von Spielständen stehen zehn Plätze zur Verfügung. Die Namen der Spielstände vergibt das Spiel automatisch, sie enthalten den Namen Ihrer Kolonie, den Sicherungszeitpunkt in der Zeit des Spiels und andere Informationen. Klicken Sie einfach auf eine der Zahlen 1 bis 10 links in der Tabelle doppelt, um in dieser Zeile zu sichern oder den dort gespeicherten Spielstand zu laden.

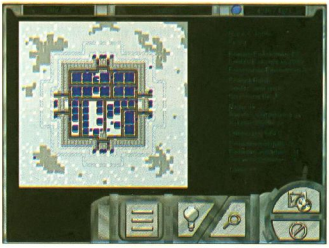
Das Technologiemenü
Klicken Sie auf den Tech-Button, um zum Technologie-Bildschirm zu gelangen. Hier können Sie Ihre Forschungspunkte (FPs) vergeben. Die folgende Tabelle zeigt, wie die einzelnen Forschungsgebiete Ihre Truppen und Gebäude beeinflussen können.



	Energie effizienz	Verteidigung	Beweglichkeit	Waffenwirksamkeit	Feuerrate	Raketenbau
Beeinflußt	Alle Anlagen	Alle Anlagen und Einheiten	Alle Einheiten	Alle Waffen	Alle Waffen	Nuklear-Raketen und Anti-Raketen
Wirkung	Reduziert den Verbrauch um	Verbessert Verteidigungspunkte um	Verbessert Aktionspunkte um	Verbessert Schadenswirkung um	Senkt AP-Bedarf für Waffenbenutzung um	Verbessert Präzision und Trefferwahrscheinlichkeit um
Level 2	10 %	20 %	10 %	20 %	10 %	15 %
Level 3	20 %	30 %	15 %	30 %	15 %	30 %
Level 4	30 %	40 %	20 %	40 %	20 %	45 %
Level 5	40 %	50 %	25 %	50 %	25 %	60 %
Level 6	50 %	60 %	30 %	60 %	30 %	75 %
Level 7	60 %	70 %	35 %	70 %	35 %	90 %
Level 8	70 %	80 %	40 %	80 %	40 %	105 %
Level 9	80 %	90 %	45 %	90 %	45 %	120 %
Level 10	90 %	100 %	50 %	100 %	50 %	135 %

Klicken Sie erneut auf den Tech-Button, um zum Kolonie-Bildschirm zurückzukehren.

Die Provinz-Karte
Der Button *Karte* zeigt eine Draufsicht der Provinz. Klicken Sie abermals auf den Karten-Button, um zum Kolonie-Bildschirm zurückzugelangen. Wenn Sie in einer Ihrer Provinzen eine Radaranlage besitzen, erlaubt Ihnen der Karten-Button, angrenzende Provinzen zu scannen. Um dies zu tun, klicken Sie auf eine graue oder rote Provinz, die sich neben einer Ihrer Provinzen befindet. Der Name der Provinz erscheint rechts. Klicken Sie auf den Karten-Button, um einen Überblick der Provinz zu erhalten – und der Dinge, die sich in ihr befinden. Ein Radar ist sehr nützlich, um einen Angriff zu planen – seine Reichweite ist jedoch auf benachbarte Provinzen beschränkt und gibt Ihnen auch nicht über alles Auskunft, was Sie vielleicht wissen möchten. Klicken Sie abermals auf den Karten-Button, um zum Kolonie-Bildschirm zurückzukehren.

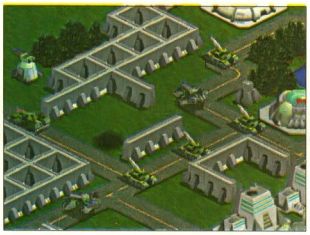

Bauen Sie Radaranlagen, um auf solche Festungen gefaßt zu sein.

Zoom auf Provinz
Der Zoom-Button ist deaktiviert (hellgrau), wenn Sie immer noch eine Nachbarprovinz markiert habe. Sie können nur dann zoomen, wenn eine Ihrer eigenen Provinzen angewählt ist. Klicken Sie auf eine Ihrer Provinzen, um den Button zu reaktivieren, dann klicken Sie darauf. Sie befinden sich auf Seiten der Menschen nun in Haven, Ihrer Hauptprovinz.

Zug beenden
Klicken Sie auf diesen Button, um Ihren „Strategischen Zug" zu beenden – der Computer wird nun seine strategischen Züge machen. Anschließend beginnt der taktische Modus, falls Gefechte anstehen, oder es beginnt die nächste strategische Runde.

Der Provinz-Bildschirm – strategisch

Im Provinz-Bildschirm können Sie beschädigte Anlagen reparieren, Einheiten oder Anlagen recyceln und neue Anlagen, Einheiten oder Straßen bauen. Sie befinden sich dabei im strategischen Modus und haben alle Zeit der Welt, Ihre Strategie zu planen.



Bringen Sie Ihre Einheiten im strategischen Modus möglichst gut in Stellung.

Buttons im Provinzbildschirm (Tastaturkürzel in Klammern)
Reparatur (1): Hier können Sie alle beschädigten Gebäude und Landungsschiffe auf einen Schlag reparieren lassen, sofern Sie genug Credits besitzen. Sie können einzelne Gebäude auch reparieren lassen, indem Sie das Info-Menü aufrufen und auf den Zustandsbalken klicken.
Baumaßnahmen (2): Dieser Button ruft das Baumenü auf. Klicken Sie auf einen der beiden kleinen Pfeile unten rechts, um durch die Übersicht der verfügbaren Anlagen/Gebäude zu scrollen. Wenn Sie über genügend Geld verfügen, klicken Sie auf eine der Anlagen/Gebäude, die Sie errichten wollen und wählen den Standort. Wenn Sie das Menü verlassen wollen, ohne etwas zu bauen, machen Sie einen Rechtsklick ins Baufenster oder drücken Sie ESC.
Plazierung: Straßen müssen in Fortführung anderer bereits bestehender Straßen angelegt werden. Mauern müssen entweder an einer Straße neu beginnen oder an eine bestehende Mauer anschließen. Gebäude müssen auf voller Länge einer ihrer Seiten entlang einer Straße stehen. Geschütztürme bilden bei den Gebäuden eine Ausnahme, sie können statt an Straßen auch an Mauern stehen.



Hier ist kein Platz für Ihr Bauvorhaben.

Die Größe des Cursors repräsentiert den Platz, den ein Gebäude benötigt, das gebaut werden soll. Wenn der Cursor durch ein großes X markiert ist, können Sie das Gebäude an dieser Stelle nicht errichten; möglicherweise müssen Sie erst eine Straße dorthin bauen oder verlängern. Wenn Sie jedoch eine geeignete Stelle gefunden haben, brauchen Sie nur noch zu klicken. Das entstehende Gebäude ist noch eine Runde grau, da es einen vollen strategischen Zug braucht, um fertiggestellt zu werden. Dies gilt nicht für Straßen und Mauern – die sind gleich fertig.
Straßen (3): Erlaubt Ihnen den Bau von Straßen. Eine Straße muß an eine andere Straße anschließen. Straßen sind die Voraussetzung für den Bau von Anlagen und Gebäuden.
Recycling (4): Falls Sie wünschen, eine Straße, Mauer, Anlage oder ein Gebäude abzureißen, klicken Sie einfach auf *Recycling* und dann auf das Zielobjekt. Sie können alle noch im Bau befindlichen Anlagen oder Gebäude (grau) recyceln und erhalten die vollen Kosten wieder gutgeschrieben.
Bereits vollendete Anlagen/Gebäude werden im normalen Schwierigkeitsgrad mit 70% gutgeschrieben, abzureißende Straßen oder Mauern jedoch bringen leider keinen Pfennig.



Recycling beginnt erst nach einer Sicherheitsabfrage.

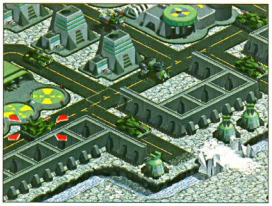
Das gleiche Recyclingsystem gilt auch für Einheiten. Direkt nach dem Bauauftrag gibt es noch 100% Rückerstattung, fertige Einheiten bringen immerhin 70% der Credits zurück. Man nennt ein solches Waffenrecycling in Fachkreisen „ökologische Kriegsführung". Karte (5), Menü (6) und Kolonie (7): Rufen die entsprechenden Bildschirme auf.

Weitere Tastenkürzel im strategischen Modus

- **D** *Dropship:* Wenn Sie eine Einheit gewählt haben, können Sie diese mit der Taste D in das nächste verfügbare Landungsschiff verfrachten.
- **C** *Center:* Zentriert das Bild auf die momentan gewählte Einheit.
- ↑ ← ↓ → Scrollen das Bild in die entsprechende Richtung.
- **Pos 1** Zentriert den Bildschirm auf die Mitte der Landkarte.
- **M** *Music:* Stoppt oder startet das Abspielen der CD-Musikstücke.

Maus-Scrolling: Um den Bildschirm in eine gewünschte Richtungen zu scrollen, bewegen Sie den Cursor an den jeweiligen Bildschirmrand.

Schnelle Bewegung im Ansichts-Bildschirm: Sie können den Kartenbildschirm benutzen, um sich schnell an einen bestimmten Punkt im Ansichtsbildschirm zu bewegen. Klicken Sie einfach auf eine gewünschte Stelle im Karten-Bildschirm, und der Ansichts-bildschirm wird dort zentriert.



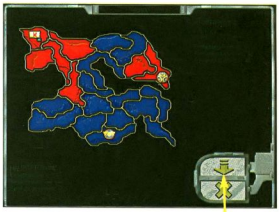
Im strategischen Modus haben Sie Zeit, alles zu organisieren.

Einheiten bewegen: Im Strategischen Modus können alle Einheiten frei auf der Karte bewegt werden. Wählen Sie eine Einheit durch Klick aus, und klicken Sie dann nochmals an die Stelle, wo sie sich hinbewegen soll.

Hinweis

Sie können Einheiten im strategischen Modus auch auf Felder bewegen, die im taktischen Modus versperrt wären. Passen Sie also auf, daß Ihre Einheiten manövrierfähig bleiben.

Abschuß nuklearer Flugkörper: Sie können nukleare Flugkörper auf Nachbarprovinzen abschießen, indem Sie auf einen Nuklear-Raketenwerfer klicken und ihm durch Klick auf den grünen Startbutton 1000 Credits zuweisen. Danach wechselt das Bild zur Kolonie-Übersicht, und Sie müssen die Zielprovinz bestimmen, indem Sie sie anklicken und dann mit dem „Nuke-Button" unten rechts bestätigen. Nachdem Sie nun Ihr Ziel auf der Provinzkarte spezifiziert haben, kehrt das Bild zurück zur Abschußrampe (Wunderbarerweise gibt's nach dem Angriff keine Strahlung, die Ihre Einheiten bedroht – ökologische Kriegsführung, deswegen ja auch ein grüner Startknopf). Die Raketen können nur durch Anti-Flugkörper-Anlagen gestoppt werden. Sind die Raketentechnologien von Angreifer und Verteidiger auf dem gleichen Level, haben Sie eine 50%ige Chance, einen Treffer zu landen. Ein Radargerät verbessert die Treffsicherheit von nuklearen Angriffen und hebt den Technologie-Level Ihrer Anti-Flugkörper-Anlagen um 1.



Landen!

Einen Blick in ein Landungsschiff werfen: Klicken Sie auf das Landungsschiff, und in einem Menü wird Ihnen angezeigt, was es geladen hat.

Einheiten in ein Landungsschiff verladen: Um eine Einheit zu verladen, müssen Sie auf sie klicken und den Cursor dann auf ein Landungsschiff bewegen. Er verwandelt sich in einen grünen Pfeil. Klicken Sie nochmals, und die Einheit wird in das Landungsschiff verladen. Die Taste „D" kürzt diese Prozedur noch ein wenig ab (siehe oben unter *Weitere Tastaturkürzel...*).

Ausladen von Einheiten: Um Einheiten aus einem Landungsschiff auszuladen, klicken Sie zuerst auf das Landungsschiff und dann in dem erscheinenden Menü auf die Einheit, die Sie herausholen möchten. Nun müssen Sie nur noch einen Platz wählen (Klick in der Nähe des Schiffes), und Ihre Einheit wird dort ausgeladen. Der Button *Alle raus* bewirkt, daß sämtliche Einheiten, die sich an Bord befinden, ausgeladen werden.

TIP! Einheiten können nur auf Felder direkt neben dem Landungsschiff ausgeladen werden. Die meisten können sich zwar nach dem Absetzen noch weiter bewegen, aber z.B. Ihre Artillerie benötigt einen hohen Forschungs-Level (Beweglichkeit, Feuerrate) um nach dem Ausladen sofort schießen zu können.

Abwählen: Ein Rechtsklick nimmt die Auswahl einer Einheit, Waffe oder Baufunktion wieder zurück.

Ein Landungsschiff in Marsch setzen: Vor dem Start von Landungsschiffen für Angriffe oder Transporte sollte sich der siegeswillige Stratege vergewissern, daß sich wenigstens eine Einheit an Bord befindet – soviel sollten Sie Ihrem Gegner schon antun! Klicken Sie anschließend auf den grünen Start-Button.



Der Befehl „Alles Raus" führt nicht zu optimaler Entladedisziplin.

Wählen Sie das Ziel der Landung, indem Sie auf eine Provinz und anschließend auf den OK-Button klicken (Pfeil abwärts für L-a-n-d-e-n). Falls Sie sich kurzfristig anders entschließen, können Sie auf den Abbruch-Button klicken (Kreuz) – sinnvollerweise jedoch nur, bevor Sie den Start-Button aktiviert haben. Die Zielprovinz Ihres Angriffes muß an eine Ihrer eigenen Provinzen angrenzen!

Landung eines Landungsschiffes: Für diese Maßnahme benötigen Sie natürlich einen passenden Landeplatz. Wählen Sie einen, der durch einen weißen Rahmen (und nicht durch ein großes X) gekennzeichnet ist, und klicken Sie. Um einen Überblick der Provinz zu erhalten, klicken Sie auf den Karten-Button. Sie können sich jederzeit zu jedem Ort der Karte bewegen, indem Sie einfach darauf klicken.
Selbstzerstörung: Falls Sie keinen Platz für die Landung eines Schiffes in einer Provinz finden, ist die einzige Lösung für den wahren Samurai die Selbstzerstörung, um eine schmachvolle Gefangennahme zu vermeiden. Sie sollten eine Provinz also vorher besser mit einem Radar scannen.

Hinweis

Mit Ihrer Landung in einer fremden Provinz sind die Tage der friedlichen Koexistenz gezählt, die Zeiten des lässigen Einheitenverschiebens, unbehelligt von begrenzten Aktionspunkten, vorbei. Sie befinden sich nun im taktischen Modus.

Der taktische Modus

Alle Kämpfe werden im taktischen Modus ausgetragen. In diesem Modus können Sie weder bauen noch reparieren. Wenn Sie während des letzten strategischen Zuges Angriffskräfte in Marsch gesetzt haben, beginnt nun der Kampf im taktischen Modus.
Als erstes wählt der Angreifer seinen Landeplatz (s.o), entlädt seine Einheiten (s.o) und beginnt dann einen Angriff. Wenn all seine Einheiten ihre Aktionspunkte verbraucht haben, endet der taktische Zug des Angreifers, und der Verteidiger beginnt mit seinen Zügen. Ihr Ziel beim Angriff auf eine Provinz besteht immer darin, alle gegnerischen Einheiten (inkl. Türme) vollständig zu zerstören oder den Gegner zur Aufgabe zu veranlassen. Letzteres passiert eher selten – schließlich sind wir hier nicht bei Warmduschers.
Am Ende jedes erfolgreichen Angriffs auf eine Provinz, die kein Spezialziel hat, erhält der Spieler einen Credit-Bonus, der von der Stärke seiner Angriffskräfte und der Anzahl der taktischen Züge, die zum Sieg benötigt wurden, abhängt. Ein rascher Sieg mit einer kleinen Streitmacht bringt mehr als der Dreißigjährige Krieg mit einer Star-Wars-Flotte.



Kämpfe laufen im taktischen Modus ab.

Das Interface im taktischen Modus (Tastaturkürzel in Klammern)



Menü (1): Bringt Sie zum Menübildschirm

Nächste Einheit (2): Wählt die nächste Einheit, die noch über Aktionspunkte verfügt. Falls es keine mehr davon gibt, passiert nichts.

Nächste Einheit ohne Rücksprung (3): Wählt die nächste Einheit, die noch über Aktionspunkte verfügt und die zuvor noch nicht über diesen Weg gewählt wurde (die Einheit wird von der Liste der gültigen nächsten Einheiten gestrichen.) Falls es keine Einheiten mit APs mehr gibt, passiert gar nichts.

Auf Aktionspunkte für Leichtwaffen achten (4): Ist dieses Symbol markiert, plant eine Einheit ihre Bewegung so voraus, daß noch genügend APs für die Benutzung der Leichtwaffen übrigbleiben. Wenn Sie am Ende einer Runde genügend APs übrigbehalten, kann sich diese Einheit während des folgenden gegnerischen Angriffs selbst verteidigen. Es sei denn, der erste Treffer, den sie abbekommt, ist auch der letzte...

Leichtwaffen (5): Wählt die leichten Waffen für den Einsatz.

Auf Aktionspunkte für Schwerwaffen achten (7): Ist dieses Symbol markiert, plant eine Einheit ihre Bewegung so voraus, daß noch genügend APs für die Benutzung der Schwerwaffen übrigbleiben.

Schwerwaffen (6): Wählt die schweren Waffen für den Einsatz.

Karte (8): Sie gelangen zum Karten-Bildschirm.

Ende des Zuges (9): Ihr taktischer Zug wird beendet – der Computer ist nun dran.

Das Informations-Fenster
Das Fenster unten am Bildschirm gibt Ihnen Informationen über die gewählte Einheit oder Waffe. Wenn Sie auf der Tastatur die STRG-Taste gedrückt halten, können Sie mit dem Mauszeiger über jede Einheit oder Anlage fahren – auch die des Gegners – und erhalten dann die verbleibenden VPs (Verteidigungspunkte) angezeigt. Dies wird Ihnen helfen, die geeignete Waffe für Ihre Ziele auszuwählen.



Weitere Tastenkürzel im Taktischen Modus

C *Center:* Zentriert das Bild auf die momentan gewählte Einheit.

ENTER Nächste Einheit.

↑ ← ↓ → Scrollen das Bild in die entsprechende Richtung.

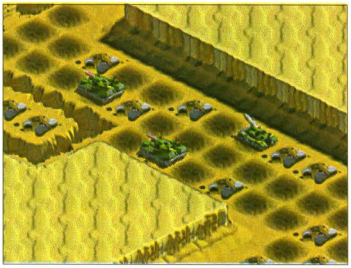
Pos 1 Zentriert den Bildschirm auf die Mitte der Landkarte.

M *Music:* Stoppt oder startet das Abspielen der CD-Musikstücke.

Strg *Information:* Fahren Sie mit dem Mauscursor bei gedrückter Steuerungstaste über eine Einheit, um ihren Zustand zu erfahren.

Hinweis

Durch abermaliges Anklicken einer markierten Einheit können Sie sie drehen – ohne Verlust von APs.



Ihre letzten Truppen?

Kapitulation

Wenn die Schlacht unvermeidbar nach Niederlage aussieht, können Sie Ihre Mühen durch eine Kapitulation verkürzen. Klicken Sie erst auf den Menü-Button, dann auf *Aufgeben.*



EINHEITENLEXIKON

Sie können anfangs längst nicht alle Einheiten bauen. Auch wenn Sie alle nötigen Gebäude besitzen (Barrack, Factory, Gravport bzw. Nest Center, Production Center und Hover Pads), fehlt Ihnen die nötige Sachkenntnis. Die Fähigkeit, neue Einheitentypen zu bauen, erhalten Sie durch die Eroberung bestimmter Provinzen, die das entsprechende Know-how besitzen.

Menschliche Einheiten

Squad
Produktionsstätte: Barrack
Produktionskosten: 20 Credits



Menschliche Bewertung: Tapfere Soldaten, die für unsere Sache kämpfen. Speziell für den Häuserkampf ausgebildet, können sie aus der Deckung und über Hindernisse hinweg gut feuern.

Tauranische Bewertung: Nicht mehr als Kanonenfutter – es sei denn, sie kommen in größeren Mengen.

Ranger
Produktionsstätte: Barrack
Produktionskosten: 40 Credits



Menschliche Bewertung: Unsere Elite-Infanterie. Hervorragend in Angriffen mit großer Reichweite, und mit dem Thermal-Detonator auch im Nahkampf sehr gefährlich.
Tauranische Bewertung Kaum eine Bedrohung – es sei denn, Sie sind dumm genug, sie nahe genug für den Einsatz ihrer schweren Waffen herankommen zu lassen.



L. A. V.
Produktionsstätte: Factory
Produktionskosten: 100 Credits



Menschliche Bewertung: Kostengünstige, leicht gepanzerte Einheit für Angriffe nach der „Angreifen-und-Abhauen"-Taktik. Hält keine schweren Angriffe aus.
Tauranische Bewertung: Eher ein Ärgernis, das man mit einer Fliegenklatsche behandeln sollte. Erlauben Sie nicht, daß diese Dinger Sie von gefährlicheren Gegnern ablenken!

Buggy
Produktionsstätte: Factory
Produktionskosten: 100 Credits



Menschliche Bewertung: Der Buggy kann sich schnell vorwärts bewegen und rasch feuern, was ihn für Sperrfeuer oder fürs endgültige Beseitigen beschädigter, gegnerischer Einheiten zur idealen Waffe macht.
Tauranische Bewertung: Buggys sind schwach und können leicht zerstört werden – sie können aber auch von wichtigeren Zielen ablenken. Unsere Flyer und Bodentruppen sollen sich mit ihnen beschäftigen.

Tank
Produktionsstätte: Factory
Produktionskosten: 200 Credits



Menschliche Bewertung: Eine gute Allround-Einheit mit Angriffs- und Verteidigungsqualitäten. Kann gut austeilen und gut einstecken. Tödlich im Nah- und besonders im Häuserkampf, wo die Feuerstrecken kurz sind.
Tauranische Bewertung: Menschliche Tanks sind unseren eigenen erbärmlich unterlegen. Es mangelt ihnen besonders an dem, was auch allen menschlichen Einheiten fehlt: Feuerkraft und Panzerung.

Artillerie
Produktionsstätte: Factory
Produktionskosten: 600



Menschliche Bewertung: Die Artillerie hat eine extrem hohe Reichweite und kann mit einem Schuß mehrere, eng zusammenstehende Einheiten beschädigen.
Tauranische Bewertung: Die menschliche Artillerie ist schwach gepanzert und kann, wo wir sie erreichen können, leicht zerstört werden. Sie sollte immer so schnell wie möglich vernichtet werden.

Speeder
Produktionsstätte: Gravport
Produktionskosten: 200



Menschliche Bewertung: Eine einfache Schwebeeinheit, die in der Lage ist, Wasser und Canyons zu überfliegen. Die Kombination aus Geschwindigkeit und hoher Waffenreichweite macht den Speeder zu einer wirkungsvollen Waffe, jedoch mit eingeschränkter Feuerkraft.
Tauranische Bewertung: Schnell, aber schwach. Die Artillerie ist die ideale Waffe, um dieses Geschmeiß auszuradieren.

Grav Tank
Produktionsstätte: Gravport
Produktionskosten: 200



Menschliche Bewertung: Durch seine Fähigkeit Wasser, Canyons und andere Hindernisse zu überwinden, ist der Grav Tank ein wertvolles Kampfmittel.
Tauranische Bewertung: Schneller als unser eigener Hover Tank, dafür aber um so schwächer – wie die Menschen selbst.

GunShip
Produktionsstätte: Gravport
Produktionskosten: 900



Menschliche Bewertung: Unsere beste Kampfeinheit. Das GunShip ist beweglich, gefährlicher als die Artillerie und kann schnell feuern. Bestes Einsatzgebiet: außerhalb der Sicht des Gegners und der Reichweite seiner Artillerie.
Tauranische Bewertung: Die einzige menschliche Kampfeinheit, die wir ein wenig fürchten. GunShips sind immer sehr gefährlich und sollten mit höchster Priorität zuerst vernichtet werden.

Laser Tower
Produktionsstätte: -
Produktionskosten: 100, hoher Energieverbrauch



Menschliche Bewertung: Sehr wirkungsvoll, wenn mehrere Türme, für erhöhte Feuerkraft, zusammen stationiert sind. Am besten dort, wo gegnerischen Landungsschiffe niedergehen könnten.
Tauranische Bewertung: Unsere überlegene Feuerkraft kann diese lächerlichen Wasserspritzen normalerweise mit einem Schuß auslöschen – leider kostet das aber Zeit und erlaubt dem Gegner, seine Verteidigung zu organisieren.

Tauranische Einheiten

Trooper
Produktionsstätte: Nest Center
Produktionskosten: 30 Credits



Tauranische Bewertung: Die Trooper sind exzellente Verteidiger; sie sind in der Lage, viele menschliche Einheiten in Atem zu halten, selbst gepanzerte Fahrzeuge.
Menschliche Bewertung: Erfreuen Sie sich daran, diese tauranischen Einheiten zu zerstören, wo Sie nur können. Der Rest ihrer Einheiten ist nicht so schwach.

Sniper
Produktionsstätte: Nest Center
Produktionskosten: 60 Credits



Tauranische Bewertung: Ausgewählt aus den besten Jungs der Infanterie und ausgestattet mit tödlichen Sniper Rifles, sind diese Soldaten ernstzunehmende Gegner für gepanzerte, menschliche Fahrzeuge.

Menschliche Bewertung: Schnell, kraftvoll und feuerstark. Wenn Sie aber einen guten Schuß erwidern können, vergehen diese Sniper in einer hübschen Wolke grünen Schleims.

Light Tank
Produktionsstätte: Production Center
Produktionskosten: 150 Credits



Tauranische Bewertung: Gebaut für die Exterminierung von Infanterie und anderen schwachen Einheiten, ist der Light Tank schnell, aber auch schwach gepanzert. Obwohl es feige klingt: Halten Sie den Light Tank von stärkeren, menschlichen Einheiten fern!
Menschliche Bewertung: Nicht mehr als ein aufgeblasener L.A.V. Es genügen ein oder zwei Schüsse, um einen Light Tank in ein Häufchen glühenden Metalls zu verwandeln.

Tank
Produktionsstätte: Production Center
Produktionskosten: 300 Credits



Tauranische Bewertung: Kein Wunder, daß wir eine Rasse mächtiger Eroberer sind – mit Waffen wie dieser. Der Tank ist eine echte Schönheit, und seine Feuerkraft ist verehrungswürdig.
Menschliche Bewertung: Zweifellos die häßlichste Einheit, die uns je gegenüberstand. Es überkommt einen die Lust, sie auszulachen, aber es gibt leider nichts Komisches an der schweren Fusions-Kanone des Tanks.

Mega Tank
Produktionsstätte: Production Center
Produktionskosten: 600 Credits



Tauranische Bewertung: Nur die größten Dummköpfe suchen ihr Heil nicht in der Flucht, wenn der Mega Tank auf dem Schlachtfeld auffährt. Unsere gefährlichste Einheit – sie ist in der Lage, ganz alleine ganze Kompanien von schwachen Menschlingen aufzureiben.
Menschliche Bewertung: Halten Sie Abstand zu diesen Dingern, und überlassen Sie es der Artillerie oder den GunShips, mit ihnen zu kämpfen. Wenn sie ihre Mega-Kanonen erst einmal auf Sie gerichtet haben, sind Sie tot.

Artillerie
Produktionsstätte: Production Center
Produktionskosten: 500 Credits



Tauranische Bewertung: Eine unserer vernichtendsten Einheiten, die fürchterliche Angriffe über große Distanzen ausführen kann.
Menschliche Bewertung: Stärker als unsere eigene Artillerie, aber langsamer und schwieriger in Position zu bringen. Betrachten Sie sie als eine ernstliche Bedrohung.

Flyer
Produktionsstätte: Hover Pads
Produktionskosten: 300 Credits



Tauranische Bewertung: Unsere tapfersten Truppen, ausgebildet im Luftkampf. Ihre Stärke liegt in ihrer großen Wendigkeit und Feuerreichweite.
Menschliche Bewertung: Unterschätzen Sie die Flyer nicht. Sie können hereinkommen, feuern und wieder verschwinden, bevor Ihnen klar ist, was Sie gerade angegriffen hat.

Hover Tank
Produktionsstätte: Hover Pads
Produktionskosten: 300 Credits



Tauranische Bewertung: Viel mehr als nur ein Gegenstück der menschlichen Grav Tanks – die Kombination aus Wendigkeit und Feuerkraft macht die Hover Tanks zu einer unserer gefährlichsten Einheiten.
Menschliche Bewertung: Hover Tanks können unsere Laser Tower mit nur einem Schuß zerstören, nicht davon zu sprechen, was sie mit dem Rest unserer Verteidigung anzustellen vermögen. Seien Sie vor diesen Einheiten besonders auf der Hut!

S.H.O.G
Produktionsstätte: Hover Pads
Produktionskosten: 600 Credits



Tauranische Bewertung: Ebenso tödlich wie die Artillerie, haben die S.H.O.G. eine höhere Feuergeschwindigkeit, bessere Panzerung und Schwebefähigkeiten.
Menschliche Bewertung: Ein schwaches Gegenstück zu unserem wackeren GunShip, den Sternen sei Dank! Dennoch sollte jeder S.H.O.G. so schnell wie möglich zerstört werden – es sei denn, es gibt Mega-Tanks, die zuerst besiegt werden müssen.

Fusion Tower
Produktionsstätte: -
Produktionskosten: 75 Credits



Tauranische Bewertung
Die eigentliche Aufgabe des Fusion Towers liegt darin, den Feind so lange abzulenken, bis wir aufgerückt sind und ihn zermalmen können. Sie sind nicht stark, aber gegen die erbärmlichen Menschlinge reichen sie aus.
Menschliche Bewertung: Nicht so vernichtend wie unsere eigenen Türme, macht ihre Reichweite sie dennoch zu einem ernsten Problem.

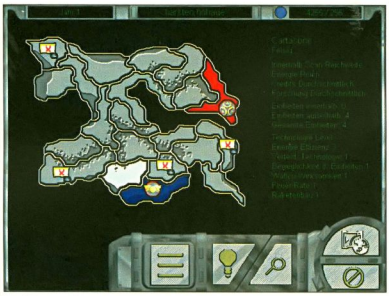
KLEINE STARTHILFE

Das Spielprinzip von FALLEN HAVEN ist so angelegt, daß jeder Schritt des Spielers Folgen für das ganze Spiel hat. Ein früher kleiner Erfolg wächst zum meilenweiten Vorsprung heran, ein kleiner Fehler führt zu völliger Chancenlosigkeit. Sie werden also – mit oder ohne Benutzung der Tips – die Kampagnen mehrmals beginnen müssen, denn ein schlechter Einstieg läßt sich selten wieder ausbügeln.

Strategie

Allgemein

- Gehen Sie im großen und ganzen anfangs zügig vor, damit Ihre Einnahmen steigen.
- Beobachten Sie sorgsam die Ressourcen Ihrer Provinzen. Eine sehr reiche Provinz kann mehr als sechsmal so profitabel sein wie eine arme. Dies gilt für alle Ressourcen (Credits, Forschung und Energie).
- Sie können in einer Provinz bis zu zehn Gebäude errichten, die Ressourcen produzieren. Je mehr Sie errichten, desto höher ist die Produktion. Aber vor allem in ärmeren Provinzen ist der Zuwachs pro Gebäude nicht linear. Überlegen Sie sich also gut, wo Sie Ihre Credits wie investieren.
- Achten Sie auf die Instandhaltungskosten Ihrer Einheiten, oder Sie werden schon bald bei jedem Zug Credits verlieren.
- Unterschätzen Sie nicht die Notwendigkeit des technologischen Fortschritts – sonst werden gegnerische Kräfte Ihre Einheiten schneller zerstören, als Sie welche bauen können.
- Sie benötigen innerhalb einer Provinz nicht mehr als jeweils eine Anlage, um denselben Typ von Einheiten zu produzieren – es sei denn, Sie befürchten, Anlagen durch Nuklearangriffe zu verlieren.



Nördlich von Haven sollte die Karte sehr bald blau werden.

- Einige der Bonus-Missionen könnten verlorengehen, wenn Ihr Gegner die entsprechende Provinz früher einnimmt als Sie.
- Sie haben nur jeweils eine Chance, eine Bonus-Mission zu vollenden. Danach wird sie von der Karte verschwinden.
- Die Stärke der gegnerischen Städte wächst mit jedem Zug.
- Ein Radar läßt Sie in angrenzende Provinzen Einblick nehmen und verbessert die Zielgenauigkeit Ihrer Nuklearflugkörper.
- Nutzen Sie den strategischen Modus, um Ihre Einheiten dort zu plazieren, wo Sie auf Angriffe am besten reagieren können.
- Verlieren Sie nicht Ihre Hauptprovinz – es ist die einzige, in der Sie Landungsschiffe bauen können.
- Es ist nicht erforderlich, alle neutralen Provinzen zu schlagen. Nur der besiegte Gegner zählt zum Schluß. Trotzdem müssen Sie möglichst schnell Ihr Gebiet erweitern und dadurch Ihre Einnahmen erhöhen.
- Erobern Sie sobald wie möglich einige Provinzen mit hohem Credits- und FP-Einkommen.
- Wechseln Sie nach der Erhöhung eines Technologielevels stets das Forschungsgebiet. Sie sollten dabei immer als erstes den Verteidigungswert Ihrer Einheiten und Gebäude erhöhen.
- Forschen Sie bei der Energieffizienz zunächst nur ca. bis Level 4, und erhöhen Sie dann nur noch Ihre Kampfwerte, so lange, bis die Energie tatsächlich mal irgendwo knapp wird.

Im Detail

- Die Mission „Zerstörung des Raketenwerfers" in der Provinz *Eagle Nest* sollten Sie erst antreten, wenn Sie Artillerie bauen dürfen. Sie ist dann ein Kinderspiel, da es wirklich nur auf die Zerstörung des Werfers ankommt.
- Die Mission in der Provinz *Canuck*, in der Sie die eingeschlossenen GunShips befreien sollen, müssen Sie

auf jeden Fall gewinnen. Machen Sie sich mit ausreichend Speedern auf den Weg, um die feindliche Artillerie schnell auszuradieren, auch wenn Sie die Hälfte der kleinen Flitzer verlieren. Speichern Sie vor dem Angriff auf *Canuck* ab, und laden Sie diesen Spielstand, wenn Sie verlieren. Die GunShips sind später äußerst wichtig.

- Erobern Sie möglichst früh die Provinz *Rock Castle*. Sie ist eine Wohltat für die Kasse.



Flyer sind zwar leicht zu zerstören, aber schnell und sehr schlagkräftig. Schützen Sie Ihre Artillerie vor ihnen!

Taktik

- Gehen Sie in Kämpfen lieber vorsichtig vor. Zerstören Sie schnell gegnerische Artillerie und greifen Sie Panzer am besten per Vorstoß/Rückzug-Taktik an.
- Vergeuden Sie keine Aktionspunkte, indem Sie mit Schwerwaffen feuern, wenn es Leichtwaffen ebensogut tun.
- Die gedrückt gehaltene STRG-Taste ermöglicht, die verbleibenden VPs gegnerischer Einheiten zu erkunden, wenn Sie mit Ihrer Maus über sie fahren.
- Sobald Sie alle Einheiten bauen dürfen, sollte eine Verteidigung oder ein Angriff generell immer ungefähr wie folgt aufgebaut sein:

Panzer in erster Reihe, Speeder und Grav Tanks über die Flanken, Infanterie hinter den Panzern, GunShips im mobilen Einsatz und Artillerie zum Schluß.

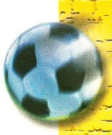
- Wenn Sie sich gegen eine Übermacht verteidigen müssen, können Sie mit zurückgezogener Artillerie und drei bis vier Panzern immer noch viel Schaden anrichten, wenn Sie den Gegner kommen lassen.
- Sowohl Ihre als auch die tauranische Infanterie ist nicht auf die leichte Schulter zu nehmen.
- Nutzen Sie indirekte Waffen (Squad, Artillerie, GunShip) und direkte mit großer Reichweite (Speeder, Grav Tank).
- Nutzen Sie die Fähigkeiten der Hover-Einheiten. Reine Landeinheiten sind auf Karten mit viel Wasser machtlos gegen sie.
- Nehmen Sie sich vor tauranischen Flyern und Light Tanks in acht. Sie sind zwar nur schwach gepanzert, richten aber viel Schaden an, wenn man sie läßt.
- Die tauranische Artillerie bewegt sich langsamer, schießt aber weiter als die menschliche.
- Die Squad-Einheit ist sehr schlagkräftig. Sie können mit ihr vor allem in der Verteidigung viel Schaden anrichten, so lange beide Seiten noch einen eher niedrigen Forschungslevel haben.
- Achten Sie auf Ihre Artillerie und Ihre GunShips. Ohne diese Fernwaffen sind Sie in Kämpfen bei fortgeschrittenem Spiel aufgeschmissen. Ein tauranischer Flyer erledigt Ihre Artillerie leider mit einem einzigen Schuß.
- Türme sind wichtiger Bestandteil einer Verteidigung, sie können aber allein gar nichts ausrichten und sind ein wehrloses Opfer der gegnerischen Artillerie.





Türme sind nicht alles.





Freistoß 98/99 – Fußballdatenbank/Bundesligaverwaltung

JOSEF PIRRUNG ZIEHT DEN BAYERN DIE LEDERHOSE AUS

Fans erinnern sich: Das war jener denkwürdige 20. Oktober 1973. Der 1. FC Kaiserslautern lag auf dem heimischen Betzenberg gegen die Bayern bereits mit 0:3 hinten – um dann doch noch mit 7:4 zu gewinnen. Josef Pirrung, seines Zeichens Lauterer Stürmer, steuerte drei Treffer bei...

Ach, das wußten Sie nicht (mehr)? Macht nichts. In *Freistoß 98/99* kann man alles nachlesen. Die riesige Datenbank speichert alle erdenklichen Daten aus der ersten Fußball-Bundesliga seit ihrem Bestehen bis zur aktuellen Saison. Ein Fest für Statistikliebhaber!

Sie selbst bestimmen die Sortierkriterien: Saison und Spieltage, Mannschaften und Einzelspieler, einzelne Begegnungen, Trainer, Einsätze, Elfmeter, Platzverweise... Machen Sie ein Quiz mit Freunden, schmökern Sie in Kuriositäten und im grauen Alltag der Bundesligageschichte. Wo beendete Horst Hrubesch seine aktive Laufbahn? Bei welchem Schiedsrichter sitzen die Karten besonders locker? Welche Bundesligaspieler haben morgen Geburtstag? Welcher Trainer konnte die meisten Siege verbuchen? Nichts fehlt. Nur auf eines haben die Programmierer wohlweislich verzichtet: Hirnerweichende „Statistiken" à la *Ran* – wie z.B. Ciriaco Sforza sei im gesamten Spiel 8,53 km gelaufen (wie wollen die das eigentlich messen?) oder Jonathan Akpobories Trikot weise zwischen der 61. und 73. Minute die größten Schwitzflecken der Bundesliga auf – wird man allerdings auch kaum vermissen.

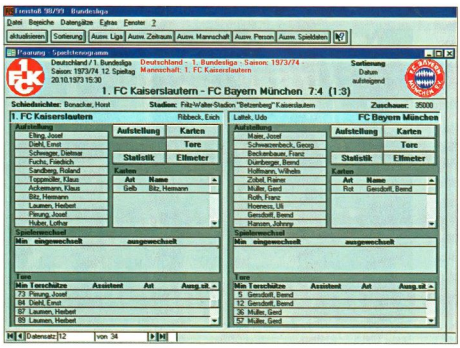
Damit aber nicht nur Nostalgiker, sondern auch die Freunde der gegenwärtigen Saison auf ihre Kosten kommen, lassen sich jederzeit Daten aktualisieren. Als besonderes Schmankerl stehen unter der Internet-Adresse *www.systhema.de* die neuesten Daten-Updates zum Download bereit.

Noch interessanter wird *Freistoß 98/99*, wenn Sie selbst ein begeisterter Spieler von Fußballsimulationen sind. Ist Ihre Spvgg. Erkenschwick soeben Deutscher Meister geworden? Nach einem 5:0-Kantersieg über den Meisterschaftsfavoriten und Lokalkonkurrenten Schalke? Bitte sehr – führen Sie Ihre eigene Ligastatistik. Alle Ergebnisse und Zahlen lassen sich im eigenen Editor eingeben und später wie die „Originale" filtern und selbstverständlich auch ausdrucken.

Daß bei einer solchen Fülle an Daten (ca. 33000 Tore, 4000 Spieler und 1500 Vereine) und Sortierkriterien der Rechner einiges leisten muß, versteht sich. Ein schneller Pentium (166 MHz) mit mind. 32 MB Arbeitsspeicher sollte es also schon sein, um die einzelnen Abfragen zügig durchzuführen. Selbstverständlich muß man bei einer Datenbank auch auf spektakuläre Grafiken und Features verzichten – hier stehen tatsächlich nur nackte Zahlen im Vordergrund. Alle Liebhaber von Statistiken freilich werden an diesem Programm ihre helle Freude haben.

Übrigens: Jenes 4:7 gegen den FCK lag den Bayern damals nicht allzu schwer im Magen. Schließlich wurden sie in dieser Saison doch noch Deutscher Meister. Aber wenn Sie *Freistoß 98/99* besitzen, wissen Sie das ja schon längst...

AH





Kurzinfo

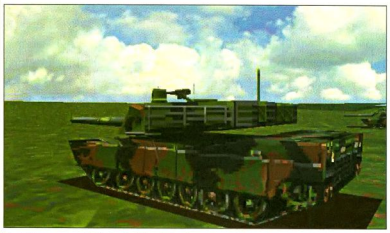
Name:	Freistoß 98/99
Inhalt:	Fußballdatenbank
Hersteller:	Systhema
Preis:	49,90 DM
System:	486/66, 8 MB RAM, 100 MB Festplattenspeicher, 2x CD-ROM, Windows 95/3.1/NT
Empfohlen:	Pentium 166, 32 MB RAM



SADDAMS ALPTRAUM

Nicht erst seit dem Golfkrieg, in dem er sich als wahre Nemesis für die irakische Armee erwies, gilt der amerikanische M1A4 Kampfpanzer als König des Schlachtfelds. Erfahrene Computerspieler konnten dies schon lange vor dem ersten realen Einsatz feststellen, als MicroProse Ende der achtziger Jahre die erste Version des M1A4 Tank Platoon veröffentlichte, die jahrelang die virtuellen Schlachtfelder der Amigas und Ataris beherrschte. Seit Jahren wartete die Spielewelt auf einen Nachfolger, der das Programm grafisch auf den Stand der Technik bringt und die rein hypothetischen Kampagnen durch realitätsnahe Szenarien ersetzt. Mit dem M1 TANK PLATOON 2 ist der Langerwartete nun da, und er hat einen hohen Anspruch an sich selbst: wiederum für Jahre die Referenz im Bereich der Panzer-Simulationen zu bleiben.

Schon das Gewicht der Packung läßt den erfahrenen Spieler Gewaltiges vermuten. Der Eindruck täuscht nicht: Neben der Spiel-CD, diversen Übersichten und Spielhilfen liegt ein 280-seitiges Handbuch bei, das von der Spielsteuerung bis zur aktuellen Panzertaktik der US-Armee keine Frage offen läßt. Nach einer ebenso gewaltigen Installation (Standard: 200 MB) glauben sich Veteranen des Vorgängerspiels in einen Echtzeitfilm versetzt. Video-Animationen , Texturierung der Fahrzeuge sowie die detaillierte Zeichnung der Kampfstationen des Panzers wirken unglaublich realistisch, lediglich Wälder, Häuser und die Darstellung abgeschossener Fahrzeuge sind etwas eintönig geraten.



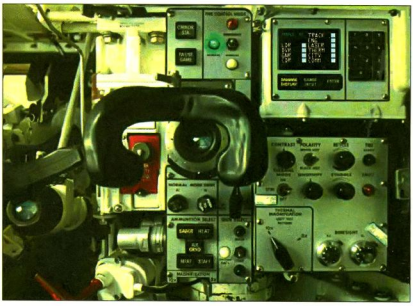
Der Abrams – wirklich ein Mordskerl.

Einstieg

Der Einstieg in den M1A4 fällt erstaunlich leicht, um so schwieriger ist es dann, ihn wirklich zu beherrschen. Zwei sehr umfangreiche Tutorials führen den Spieler auf einem Schießstand in die grundsätzlichen Handlungsabläufe ein, ein weiterer Schulungskurs vermittelt die Grundbegriffe der Panzertaktik auf einem Übungsgelände. Sorgfältiges Durcharbeiten beider Kurse ist der Schlüssel zu späteren Erfolgserlebnissen, da im Gefecht Sekundenbruchteile entscheiden können. Sind die Kurse beendet, erhält der frischgebackene Platoon-Führer das Kommando über seinen ersten Panzerzug, um sich in 10 Einzelszenarien und sechs verschiedenen Kampagnen vom Irak bis zu einem hypothetischen Krieg in den Nachfolgestaaten des Ostblocks zu bewähren. Wie beim Vorgänger läßt sich auch hier die Besatzung jedes Panzers genau analysieren und im Bedarfsfall umstellen. Jedes Besatzungsmitglied verbessert seine Leistungen auf der zugewiesenen Kampfstation mit zunehmender Erfahrung, außerdem erhöhen regelmäßige Auszeichnungen und gelegentliche Beförderungen die Moral der Truppe. Da Ersatz immer schlechter ist als eine eingespielte Crew, kann in langen Szenarien schon der Ausfall weniger Leute zu enormen Problemen bei den nächsten Aufgaben führen. Neben der Stammbesatzung des eigenen Platoons, die von Einsatz zu Einsatz übernommen werden kann, greifen verschiedene Unterstützungskräfte von der Artillerie über Begleitinfanterie bis zu Hubschraubern und Kampfjets in die Kämpfe ein, deren Abruf gleichfalls vom Spieler übernommen werden muß. In den umfangreichsten Gefechten ähnelt die Aufgabenstellung eher der eines Kampfgruppen-Kommandeurs als der eines Panzerführers, was den Spieler mehr an die taktische Übersichtskarte als an den Kommandantensitz seines M1A4 bannt.

Schließt die Luken

Leider war der M1A4 anfangs nicht ganz bugfrei, so konnten beispielsweise Panzer durch Wälder hindurch beschossen werden und manch merkwürdiges Verhalten der künstlichen Intelligenz der



Leider sind Sie mehr mit der taktischen Karte beschäftigt als auf dem Richtschützensitz.



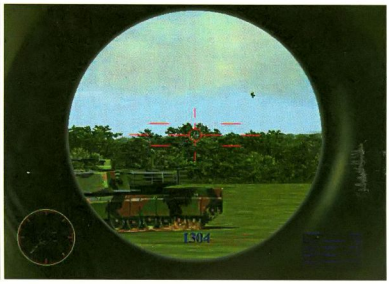


Kameraden erinnerte mehr an eine wodkafreudige Landpartie eines russischen Veteranenvereins als an eine Kampfeinheit im Einsatz. Mit dem mittlerweile in zahlreichen Medien veröffentlichten Patch sind diese Effekte jedoch behoben, auch wenn die KI noch manches zu wünschen übrig läßt. So würde man sich insbesondere vernünftigeres Manövrieren und größere Initiative der anderen Teile des Kampfverbands wünschen, um selbst öfter den Blick von der Kommandanten-Karte nehmen und sich aus der Optik einer Kampfstation etwas aktiver



Sehen Sie den Infanterist in diesem Bild? Nein? Schlecht, er hat eine Panzerfaust...

in die Schlacht einschalten zu können. Insbesondere bei den anspruchsvollen Szenarien gegen die osteuropäischen Streitkräfte ist der Platoon Commander vollauf damit beschäftigt, die einzelnen Panzer und den Einsatz der Unterstützungskräfte zu koordinieren, so daß keine Zeit bleibt, an die Kanone zu wechseln oder einfach nur aus der Kommandantenluke die exzellente Grafik zu genießen. M1A4 ist sicher kein Spiel für actionorientierte Draufgänger, da die Überlebenszeit ungedeckter Einheiten im Sekundenbereich anzusiedeln ist. Ein Großteil der Zeit wird damit verbracht, die nächste gedeckte Stellung auszuwählen und die Einheiten des eigenen Verbandes ihren nächsten Waypoints zuzuweisen, auf die sie sich sprungweise unter gegenseitiger Deckung zuarbeiten müssen, um nicht binnen weniger Minuten als rauchende Wracks das Schlachtfeld zu zieren.



Bitte kein „friendly fire" auf die eigene Truppe!

Der Einsteiger sollte sich nicht von den ersten Wüstenkampagnen täuschen lassen. Nach Saddams Palastgarden, die in der offenen Wüstenlandschaft für die überlegene Reichweite und Durchschlagskraft des M1A4 kein Problem darstellen, warten die europäischen Szenarien mit ihren unübersichtlichen Wäldern, nahezu gleichwertigen Panzertypen, mörderisch wirksamer Luftunterstützung und eingegrabener Infanterie mit Lenkwaffen. Auch erfahrene Platoon Commander werden hier Monate beschäftigt sein und bis an die Grenze ihrer Möglichkeiten gefordert, um die vielfältigen Herausforderungen zu bestehen.

Fazit

Mit M1 TANK PLATOON 2 ist MicroProse die derzeit beste Simulation für moderne Panzergefechte gelungen, die dennoch gleichzeitig die Grenzen des Genres aufzeigt. Grafik und Sound stehen auf der Höhe der Zeit und sind allen Konkurrenten aus dem Panzer-Genre weit überlegen, auch wenn ein etwas älterer Rechner zum Einsatz kommt und nicht alle Grafik-Features ausgenutzt werden können. Die Spielsteuerung ist kaum zu verbessern. Dennoch zeigt sie trotz ihres Reifegrads das prinzipielle Problem des ganzen Spiels: Auch dem Profi fällt der ständige Spagat zwischen der taktischen Führung der Panzer-Platoons und dem actionlastigen Einsatz auf den verschiedenen Kampfstationen der Panzer sehr schwer. Für Spieler, die das Optimieren taktischer Aufmärsche auf der Übersichtskarte lieben, wird der Tank Platoon wieder wie sein Vorgänger für jahrelangen Spielspaß sorgen, actionorientiertere Charaktere werden sich angesichts der Fülle an Aufgaben schon bald frustriert den simpleren Konkurrenten zuwenden.

hjs

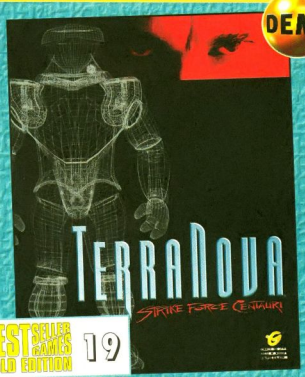


Ein Mi24 „Hind" im Tiefstflug – das bedeutet Besuch, der sich nicht langfristig anmeldet.

Kurzinfo	
Name:	M1 TANK PLATOON 2
Inhalt:	Panzersimulation
Hersteller:	MicroProse
Preis:	ca. 100 DM
USK:	ab 16 Jahren
System:	P133, 16 MB RAM, Windows 95 mit DirectX ab 5.0, 200 MB Festplattenkapazität
Empfohlen:	P200, 32 MB RAM, 3Dfx, PC-Dash, IPX-Netzwerk o. 28.800-Modem für Multiplayer

Vorschau auf die nächsten Ausgaben

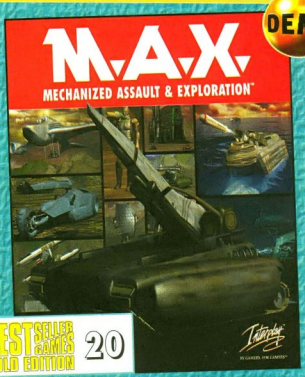
November '98



BESTSELLER GAMES GOLD EDITION 19

Action

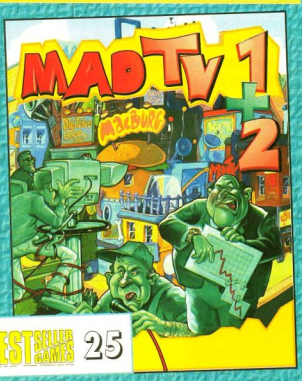
Dezember '98



BESTSELLER GAMES GOLD EDITION 20

Echtzeit- und Runden-Strategie

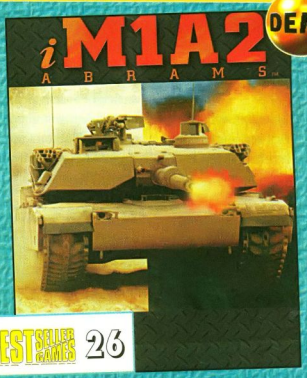
September '98



BESTSELLER GAMES 25

Zwei WiSims in einem Heft

Oktober '98



BESTSELLER GAMES 26

Panzer-Gefechts-Simulation

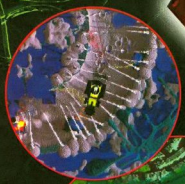
Für alle Titel, die mit dem Demo-Logo gekennzeichnet sind, finden Sie spielbare Vorschau-Versionen auf der Heft-CD dieser Ausgabe. Wir übernehmen diese Demos direkt von den Herstellern und können weder eine Funktionsgarantie geben noch Support leisten.

Die Demo-Versionen vermitteln nur einen ersten Eindruck – die BESTSELLER GAMES enthalten wie gewohnt Vollversionen ohne jede Einschränkung.

Vangers hat alles, was man sich nur wünschen kann!
Viele unbekannte Planeten, viele lustige Autos und viele liebe Mitspieler, die nur eins wollen: Deine Kohle und Deine Karre!

VANGERS
one for the road







PC Games: "...an keinem anderen bekannten Spiel orientiert ... somit (steht man) vor etwas völlig Neuem..."

Power Play: "Vangers bietet soviel Unkonventionelles, daß KD-Lab einen Orden verdient hätte."

PC Joker: "Ein höchst abwechslungsreicher Genremix im Stil des Klassikers »Elite« ..."

Gamesmania: "Vangers ist bizarr, merkwürdig und einzigartig ... Das wohl eigenwilligste Spiel des Jahres."

Distribution:
Guillemot International GmbH,
Zimmerstr. 19, 40215 Düsseldorf.
Dynamic Systems KG, Werksgasse 71, A-8786 Rottensmann
Videophon AG, Badenerstr. 555, CH-8046 Zürich

INTERACTIVE MAGIC

www.imagicgames.de

WHERE DO YOU WANT TO DIE TODAY?

Ihr CD-Cover zum Ausschneiden

Vorderseite

Für Sammler

haben wir die passenden Einlagen für die handelsüblichen Plastikboxen vorbereitet.

Und so geht's:

- Schneiden Sie die Vorder- und Rückseite entlang der Ränder aus;
- Knicken Sie die Rückseite an den gestrichelten Linien;
- Öffnen Sie die CD-Box, indem Sie die Einlage vorsichtig heraushebeln;
- Vorder und Rückseite einlegen – fertig!

Rückseite

Sie können die passenden Boxen gleich mitbestellen – Bestellschein auf Seite 65

BESTSELLER GAMES GOLD 18 · FALLEN HAVEN ·

FALLEN HAVEN

Ausführliche Installationsanleitungen und technische Hinweise erhalten Sie im zugehörigen Heft auf den Seiten 6–7.

Systemanforderungen

- Mindestens PC 486-DX2/66 MHz
- 8 MB RAM
- Windows 95
- SVGA-Grafikkarte
- Soundkarte
- Empfohlen: Pentium, 16 MB RAM

Der Programmstarter

Sie gelangen in den Starter, indem Sie
1. auf Ihr CD-ROM-Laufwerk wechseln, z.B. durch Eingabe von „d:“ falls Ihr CD-ROM-Laufwerk als Laufwerk D angesprochen wird;
2. an der Eingabeaufforderung *BGINSTAL* eingeben.

Die Demoprogramme

Zusätzlich zu **Fallen Haven** sind auf der Heft-CD die Demoversionen einiger weiterer Spiele zu finden. Zum Teil handelt es sich um Titel von Interactive Magic, zum Teil um Kostproben kommender *Bestseller Games*. Ein Demo, *Terra Nova*, starten Sie am einfachsten aus dem Programmstarter, alle übrigen sind in das Startmenü von **Fallen Haven** integriert. Dieses Menü erscheint automatisch, wenn Sie die CD einlegen. Manuell kann es durch einen Doppelklick auf *AUTO.EXE* aufgerufen werden.

CD-Inhalt

Vollversionen: Fallen Haven
Demoprogramme:
Air Warrior II (Win 95),
American Civil War (Windows),
Great Battles of Alexander (Win 95),
iM1 A2 Tank (Win 95)
Freeware:
MS-Maustreiber, Adobe Acrobat
Shareware:
Packprogramme, Antiviren-Software von Thunderbyte

BESTSELLER GAMES GOLD 18 · FALLEN HAVEN ·

LIZENZURKUNDE

Hiermit wird bestätigt, daß Sie mit dem Kauf der „Bestseller Games Gold 18" und der darin enthaltenen CD-ROM berechtigt sind, das Programm

FALLEN HAVEN

als Lizenzinhaber und damit rechtmäßiger Anwender in vollem Umfang und zeitlich unbegrenzt zu nutzen.

Fallen Haven ist ein kommerzielles Lizenzprodukt der Firma *Interactive Magic*, lizenziert an die TREND GmbH zur Verwendung im Rahmen dieses Magazins. Es unterliegt damit – im Gegensatz zur sogenannten Shareware – rechtlichen Bedingungen für die Programmnutzung, wie sie bei jedem kommerziellen Programm üblich sind.

Als lizenzierter Anwender verpflichten Sie sich, die folgenden Bestimmungen einzuhalten:

1. **Gegenstand und Dauer des Vertrages:** Gegenstand dieses Vertrages zwischen Ihnen, dem/der Lizenznehmer/in, und *Interactive Magic* ist die Nutzung des auf der CD-ROM aufgezeichneten Computerprogrammes und der Programmbeschreibung. Der Vertrag ist auf unbestimmte Zeit geschlossen. Das Nutzungsrecht fällt an *Interactive Magic* zurück, wenn der Vertrag verletzt wird.
2. **Umfang der Benutzung:** Dieses Computerprogramm ist urheberrechtlich geschützt. Vermietung und Vervielfältigung ist untersagt. Im Falle einer Weitergabe von Original-Datenträgern dürfen keine Sicherungskopien zurückbehalten werden. Dies gilt auch für die Installationen auf Festplatten. Zuwiderhandlungen können zivil- und strafrechtlich verfolgt werden.
3. **Gewährleistung und Haftung:** Für den Fall, daß die CD-ROM einen Materialfehler aufweist, erhalten Sie kostenlosen Ersatz. Senden Sie den defekten Datenträger zusammen mit dem Registrierungsschein sowie einem frankierten (DM 3,–) und adressierten Rückumschlag an die umseitige Adresse. Weitergehende Garantien und Haftungsansprüche sind ausgeschlossen.
4. **Registrierung:** Der Eingang des ausgefüllten Registrierungscheines ist Voraussetzung dafür, daß Sie registrierter Anwender von **Fallen Haven** werden.

Bitte tragen Sie hier als Lizenznachweis das Datum der Absendung Ihres Registrierungsscheins ein.

Abgesandt am: ☐☐.☐☐.19☐☐ _____ **Unterschrift**

REGISTRIERUNGSSCHEIN

Ich habe eine Lizenzversion des Programmes **Fallen Haven** mit dem Kauf der Zeitschrift **„Bestseller Games Gold 18"** erworben und die geltenden Lizenzbestimmungen für die rechtmäßige Nutzung zu Kenntnis genommen. **Mit der Absendung dieses Registrierungsscheines werde ich registrierter Anwender.**

Bitte ausfüllen

Computer:	❑ 486	❑ Pentium	❑ Pentium II od. höher
Speicher:	❑ 8 MB	❑ 16 MB	❑ 32 MB (oder mehr)
Betriebssystem:	❑ DOS	❑ Win 3.1	❑ Win 95 ❑ andere
Peripherie:	❑ Soundkarte	❑ Modem	❑ Joystick/Gamepad

Ich wünsche künftig unverbindlich über Updates und Produktneuheiten informiert zu werden: ☐ ja ☐ nein

Ich bin **bereits registrierter Anwender** einer anderen Vollversion aus dem TREND-Verlag: ☐ ja ☐ nein

Vor- und Zuname _____ Geburtsdatum _____

Straße _____

PLZ/Ort _____

Datum und Unterschrift _____

Bitte senden Sie diesen Registrierungsschein an die umseitige Adresse:

PEARL

(Passend für Fensterbriefumschlag)

Ihre Adreßdaten werden entsprechend den Datenschutzbestimmungen in unserer Anwender-Datenbank gespeichert

BESTSELLER GAMES GOLD EDITION 18

Magazine Nachbestellschein

Die folgenden Software-Magazine mit CD-ROM aus dem TREND-Verlag können Sie direkt bei jedem Zeitschriftenhändler oder Bahnhofsbuchhändler **völlig portofrei nachbestellen.** Schon am nächsten Werktag sind die gewünschten Magazine dort für Sie abholbereit.

Hiermit bestelle ich die unten angegebenen Zeitschriften.

Name / Firma:

Straße:

Land, PLZ, Ort:

Tel.-Nr: ( ) Fax:

Datum: Unterschrift:

Bestseller Games

✓	Ausgabe	Inhalt / Bezeichnung	Preis
	9	Leisure Suit Larry 5	9,99
	11	Mad News	9,99
	12	Leisure Suit Larry 6	12,99
	13	Alone in the Dark II	12,99
	14	Sim City enhanced	12,99
	15	Alone in the Dark III	12,99
	16	Dungeon Master 2	12,99
	17	Warcraft 1	12,99
	18	Das Schwarze Auge 1 & 2	12,99
	19	Albion	12,99
	20	Pirates! Gold	12,99
	21	Space Marines	12,99

Bestseller Games Gold

✓	Ausgabe	Inhalt / Bezeichnung	Preis
	6	Die Siedler 1	14,99
	7	Cyberia 1	14,99
	8	Descent 1	14,99
	9	Pole Position	14,99
	10	Werewolf & Comanche 2.0	14,99
	11	Jagged Alliance 1	14,99
	12	Battle Isle 3	14,99
	13	Grand Prix	14,99
	14	Kingdom O' Magic (2 CDs)	14,99

BG Collection

✓	Ausgabe	Inhalt / Bezeichnung	Preis
	13	Shattered Steel – Lib. of Lanios	19,80
	14	Lord of the Rings enhanced	19,80
	15	Buzz Aldrin's Race into Space	19,80
	16	Castles II – Siege and Conquest	19,80
	17	B17 - Flying Fortress	19,80
	18	Gunship 2000	19,80

BG Special

✓	Ausgabe	Inhalt / Bezeichnung	Preis
	1	Starbyte 15er Compilation	19,80
	7	Battle Chess 1 / 2 / Enhanced	19,80
	8	Maniac Mansion / Loom / Zak M.	19,80
	9	3 Classic Flight Simulations	19,80
	10	Litil Div. / Slipstr. 5000 / Retribut.	19,80
	11	Crusade / Wolfpack / Turrican 2	19,80
	12	Dark Univ. / Whales Voy. 1 & 2	19,80
	13	Der Planner / Kaiser / Traders	19,80

Spielhallen Hits

✓	Ausgabe	Inhalt / Bezeichnung	Preis
	1	Battle Race	19,80
	2	Primal Rage	19,80
	3	D.O.G. – Fight For Your Life	19,80
	4	Fatal Racing	19,80

CD Top

✓	Ausgabe	Inhalt / Bezeichnung	Preis
	2	Time Almanac of the 20th Cent.	12,99
	3	Leonardo – The Inventor	12,99
	4	Photofinish 3.0	12,99
	5	Land Designer (Gartenplaner)	12,99
	6	Infopedia 2.0	12,99
	7	A.R.N.O.L.D. Mix H'lt f. Win 95	12,99
	8	Print Artist 3.0 SE plus	12,99
	9	TopWare Gold II (43 Vollvers.)	12,99
	10	Micrografx Simply 3D	12,99
	11	Marco Polo Travel Center 2.2	12,99

Fast geschenkt

✓	Ausgabe	Inhalt / Bezeichnung	Preis
	2	Organice 1.5 Private Edit. (3,5")	9,99
	3	Press Internation. / DesignWorks	9,99
	4	Pack Rat 4.1 (3,5"-Disk)	9,99
	5	Virtus Walkthrough SE	9,99
	8	Media Mania 1.2. Private Edit.	9,99
	9	Borland Paradox 4.5 f. Windows	9,99
	10	Label's Unlimited	9,99
	11	Norton Commander 4.0 CLE	12,99
	12	Calendar Creator Plus 2.0	12,99
	13	ArCon LT f. Win 95	12,99
	15	Image Pals 1.2	12,99
	16	Astro Star 5.0	12,99
	17	Übung Meister – Englisch	12,99
	18	Body Works 5.0	12,99
	19	WinDelete 2.0	12,99
	20	dBASE 5.0 für Windows	12,99
	21	3D-Weltatlas	12,99

Fast geschenkt Gold

✓	Ausgabe	Inhalt / Bezeichnung	Preis
	1	CA SuperCalc	19,80
	3	IBM Voicetype Control 3.0	19,80
	4	CA Clipper 5.2 & ClipperTools 3	19,80
	5	PTS Bootmanager 2.6	19,80
	6	CA dBFast 2.0 / CA Realizer 2.0	19,80
	7	ABC Flow Charter 3.0	19,80
	8	Führerscheintraining	19,80
	9	RGH Profan 4.5 für Windows	19,80
	10	IBM VoiceType Simply Speaking	19,80

PC Lösungen

✓	Ausgabe	Inhalt / Bezeichnung	Preis
	1	222 Excel 5 Lösungen	19,80
	2	Access Top-Lösungen	19,80
	3	333 CorelDRAW Lös. (V. 3 – 6)	19,80
	5	555 MS-Office Lösungen f. 7.0	19,80
	6	200 Excel Lösungen u. Makros	19,80
	7	Die besten Access Lösungen	19,80
	9	333 CorelDRAW Lös. (V. 6 / 7)	19,80
	10	Finanzen im Griff mit Excel	19,80
	11	111 Profi-Lösungen f. Access	19,80
	12	333 CorelDRAW-Drucksachen	19,80

PC Schulung

✓	Ausgabe	Inhalt / Bezeichnung	Preis
	1	WinWord 7.0 Training	19,80
	2	Corel Draw 6.0 Training	19,80
	3	Excel 97 Training	19,80
	4	Word 97 Training	19,80
	5	Access 97 Training	19,80
	6	PC-Einsteigerkurs Windows 95	19,80
	7	Bildbearbeitung Lernkurs	19,80

Vollversion

✓	Ausgabe	Inhalt / Bezeichnung	Preis
	7	Lotus Ami Pro 3.1	19,80
	8	Claris Works 3.0 f. Win.	19,80
	9	Reflections 4.0 Special	19,80
	10	KHK PC Freiberufler 2.04	19,80
	11	Lotus Approach 3.02	19,80
	12	IMSI FormTool Gold	19,80
	13	Micrografx PhotoMagic 1.0	19,80

Win Word Lösungen

✓	Ausgabe	Inhalt / Bezeichnung	Preis
	7	444 Lösungen für Heim & Büro	19,80
	8	222 Formulare und Etiketten	19,80
	9	Zeitschriften selbstgemacht	19,80
	10	333 Vorlagen für Weihnachten	19,80
	11	444 Vorlag. f. Fasching & Ostern	19,80

Und so einfach bestellen Sie:

Gewünschte Magazine vorne ankreuzen, Adressfeld (oben) ausfüllen und diesen Bestellschein **bei Ihrem Händler abgeben.** Nach 24 Stunden liegen die Hefte dort für Sie bereit – **ohne jeglichen Aufpreis!**

Wird vom Händler ausgefüllt: (Fax-Nr. 069 - 899 080 62)

Bitte Händlerstempel/Händleranschrift sowie Grosso-Nummer einfügen und umgehend an Ihr zuständiges Grosso faxen (zur Weiterleitung an LOGIPRESS). Bahnhofsbuchhandel: bitte direkt an LOGIPRESS faxen.

Grosso-Nummer:

Bei Interesse an unseren Verkaufsförderungs-Aktionen, wenden Sie sich bitte an Herrn Jansohn, Tel. 07631/360-503.

FALLEN HAVEN

EXPLOSIONSGEFAHR











„Bitte unter keinen Umständen öffnen!", so steht es auf der Erkundungssonde der Menschheit, die im Jahr 2242 eine tauranische Mondbasis erreicht. Leider können die Fremden die menschlichen Schriftzeichen nicht entziffern – 20 Millionen Tauranier fallen der fürchterlichen Explosion zum Opfer. Ein Mißverständnis mit Folgen: Wenige Jahrzehnte später beginnt der tauranische Vergeltungsschlag. Ziel ist der letzte Außenposten der Menschheit, der Planet Fallen Haven.

Sie befehligen wahlweise die Truppen der Menschheit oder die tauranische Armee, die sehr erpicht darauf ist, eine offene Rechnung zu begleichen...

Ohne taktisches Denken und strategische Planung werden Ihre Landungsraumschiffe, die schwere Artillerie und die Schwebepanzer schnell zu Kanonenfutter. Vertreiben Sie Ihren Gegner aus brennend heißen Wüsten, stürmischen Eisfeldern und undurchdringlichen Dschungeln des Planeten. Versäumen Sie darüber nicht, den Bau von Fabriken voranzutreiben und Ihre befestigten Städten zu verteidigen. Eroberte feindliche Produktionsanlagen können Sie für Ihre Zwecke zu nutzen. Wenn Sie die Ressourcen sinnvoll für Forschung und Entwicklung neuer Waffensysteme nutzen, erhöhen Sie Ihre Schlagkraft – wer weiß, vielleicht haben Sie ja doch eine Chance...



Systemanforderungen:
Mindestens PC 486 DX2/ 66 Mhz, 8 MB RAM, Windows 95, SVGA-Grafikkarte, 85 MB freier Festplattenspeicher (Komplettinstallation), Windows-95-kompatible Soundkarte, Maus. Empfohlen: Pentium, 16 MB RAM

USK Freigegeben ab 16 Jahren

Bestseller Games Gold

Inhalt von Heft und CD

FALLEN HAVEN

Vollversion auf der Heft-CD

- Rundenbasierte Science Fiction-Strategie
- Fesselndes Gameplay
- Anspruchsvolle künstliche Intelligenz
- Komplett deutsch mit digitalisierter Sprachausgabe
- Soundtrack in CD-Qualität
- Einfache Bedienung durch „Point-and-Klick"-Interface
- Auf Seite der Menschen oder der Tauranier zu spielen
- Städte und Produktionsanlagen bauen und verteidigen
- Neue Technologien entwickeln
- Ausführliche, gedruckte Spielanleitung
- Zahlreiche Tips

So urteilt die Fachpresse:

PC Joker: „... sowohl genial einfach als auch einfach genial."

PowerPlay: „... hohe Langzeitmotivation bei einfacher Bedienung und optimaler Einsteigerfreundlichkeit."

PC Games: „Fallen Haven ... gleicht einer prickelnden Woge der Innovation inmitten stillstehender Hexagon-Gewässer."

PC Xtreme: „Der 'Eine Provinz schnapp ich mir noch'-Effekt hat mich um Mittag- und Abendessen gebracht."

Gamesmania: „Sehr erfreulich an Fallen Haven sind die Einsteigerfreundlichkeit und die einfache, bequeme Spielbarkeit, die das Spiel auch für den Wargame- und Echtzeitmuffel interessant machen dürfte."