

PlayStation *Classic* GAMES

Classic Nr. 4

Beilage zur PSG 6/99



HEFT IM HEFT

Teil 4

Alle Strategiespiele und
Wirtschaftssimulationen
im Überblick:
von Command & Conquer
bis Theme Park



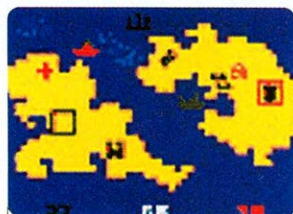
Alfred General A-Train Battlestations Bomberman
Wars C&C 2: Gegenschlag C&C 2: Alarmstufe Rot C&C:
Der Tiberiumkonflikt Carnage Heart Civilization II
Constructor Final Fantasy Tactics Front Mission
Alternative Global Domination KKND: Krossfire Magic
the Gathering Master of Monsters Monopoly Nectaris
Ogre Battle Panzer General Populous: The Beginning
Risiko Sentinel Returns SimCity 2000 Space Hulk
Syndicate Wars Tactics Ogre The Unholy War Theme
Hospital Theme Park Transport Tycoon Vandal Hearts
Warcraft 2 Wargames Warhammer Warhammer: Dark
Omen X-Com: Enemy Unknown X-Com: Terror from the
Deep 2 Allied General A-Train Battlestations Bomberman
Wars C&C 2: Gegenschlag C&C 2: Alarmstufe Rot C&C: Der
Tiberiumkonflikt Carnage Heart Civilization II
Constructor Final Fantasy Tactics Front Mission
Alternative Global Domination KKND: Krossfire Magic the
Gathering Master of Monsters Monopoly Nectaris Ogre
Battle Panzer General Populous: The Beginning Risiko
Sentinel Returns SimCity 2000 Space Hulk Syndicate Wars

STRATEGIE-STAMMBAUM

Die **ersten** Strategiespiele waren eigentlich nur etwas für die **Denker**. Erst mit den **rasanten Echtzeit-Strategicals** wurde die **breite Masse** angesprochen.

Die Geschichte der Strategiespiele und Wirtschaftssimulationen ist fast so alt wie die Geschichte des Homecomputers selbst. Wo nun genau die Ursprünge dieses Genres liegen, vermag heute niemand mehr zu sagen. Das erste uns bekannte Strategiespiel gab es für die Oldie-Konsole Intellivision: **Utopia** (1983). Es handelt sich um einen primitiven Vorgänger zu Civilization. Vor allem auf den Systemen C64 und Amiga entstand die erste Lobby für diesen Bereich. Die bekanntesten Hits der 80er-Jahre waren Kaiser, M.U.L.E., Pirates! und die Handelsimulation Hanse (alle Mitte der 80er-Jahre), die ihre Fans wochen- und monatelang vor die Bildschirme fesselten. Deren Spielideen waren für den damaligen Maßstab komplex. In Pirates! beispielsweise, das im 17. Jahrhundert spielt, wart ihr als Freibeuter unterwegs und sorgtet im Auftrag einer europäischen Nation in der Karibik für Unruhe. Ihr konntet dabei fremde Schiffe entern und dann verkaufen. Das Besondere daran: Ihr durftet den Angriff mit dem Joystick selbst steuern und mit eurem Geschick gewinnen. Üblicherweise wurden die Kämpfe sehr stilisiert ausgetragen, das bedeutet, eine Einheit startet von einem Sektor des Spiel-

felds einen Angriff auf einen anderen Sektor und dann wurde anhand von Angriffs- und Verteidigungspunkten mehr oder minder ausgewürfelt, wer die Schlacht nun gewonnen hatte. Am ehesten lässt sich das mit dem Brettspielklassiker Risiko vergleichen. Gegen Ende der 80er-Jahre hatte sich dieses Spielprinzip schon als eigenes



Utopia (1983): Eine simpler Vorgänger des heute erfolgreichen Civilization.

Genre durchgesetzt. Mit dem Beginn der PC-Ära kamen dann Strategicals wie Defender of the Crown und Epic auf den Markt. Zudem etablierte sich eine weitere Spielart des Genres: die Wirtschaftssimulation. Oil Imperium (1988) und SimCity (1989) für C64, Amiga und PC waren dabei die bekanntesten Vertreter. Bei ihnen kam das Thema Geldschnefeln explizit zur Sprache. In Oil Imperium zum Beispiel kaufte ihr Lizenzen zum Bohren nach Öl und musstet den geförderten Rohstoff auf einem immer stärker umkämpften Markt verkaufen. Einen etwas anderen Weg schlug SimCity von Maxis ein. Als Bürgermeister musstet ihr euch dabei mit den Problemen des alltäglichen Lebens herumschlagen. Dieses Endlosspiel wurde aufgrund seines Konzepts ein Dauerbrenner und es war nur das erste Spiel der bis heute erfolgreichen Sim-Serie des Herstellers Maxis. Doch bei allen Bemühungen führten Strategicals und Wirtschaftssimulationen nur ein Nischendasein. Erst mit dem Megahit von Sid Meier Civilization (1992) wurde eine breitere Masse angesprochen. Das erfolgreiche Konzept der Aufbauspiele aus Diplomatie, Kampf und Forschung

wurde bis heute nicht getoppt und spornte zu zahlreichen Plagiaten (Master of Orion, Alpha Centauri) an. Ob ihr nun durch einen aggressiven Krieg zum Weltruhm gelangt oder mit völlig friedlicher Politik, das war zum Großteil euch überlassen. Anfang der 90er-Jahre hatte auch ein anderer Bereich des Genres seine Blütezeit: das so genannte Hexfeld-Strategical. Diesen Namen erhielt der Bereich, weil die Spielfelder typischerweise aus Hexagonen zusammengesetzt waren. In diesen Spielen testeten die Programmierer im großen Maßstab verschiedene Formen von künstlicher Intelligenz aus. Das große Ziel war es, den Computer möglichst clever auf die Züge des menschlichen Kontrahenten reagieren zu lassen. Das äußerte sich nicht zuletzt in den zahlreich erschienenen Schachspielen, die das Thema bis zum Exzess behandelten. Insbesondere Hexfeld-Strategicals wie Nectaris (PC-Engine, 1989), die Battle-Isle-Serie (PC, 1991-1995) und die 5-Star-Serie von SSI mit dem ersten Vertreter Panzer General (PC, 1994) gelangten zu großem Ruhm. Mit der Durchsetzung der 16-Bit-Konsolen aus Japan kam auch ein neuer Bereich

von

Genre-Unterteilungen:

Auch wenn die Grenzen fließend sind, kann man den Strategiebereich in einzelne Gebiete unterteilen.

Action-Strategie

Hier steht weniger der strategische Aspekt im Vordergrund als die Taktik im Nahkampf. Oft seid ihr der Kopf einer Einsatztruppe und müsst taktische Anweisungen an eure Untergebenen erteilen, aber auch selbst im Panzer oder Mech kämpfen. Beispiele: Battlestations, Wargames.

Aufbauspiele

Allgemein nennt man diese Gruppe auch Civilization-Klons, da sie das typische Spielprinzip von Civilization beherbergen. Meistens sollt ihr ein kleines Volk zu großem Ruhm und zur Weltherrschaft führen. Beispiel: Civilization II.

Echtzeit-Strategie

Sämtliche Aktionen werden nicht innerhalb von Zügen ausgeführt, sondern die Zeit läuft nebenbei ab. Dadurch werden die Spiele viel actiongeladener als rundenbasierende Strategicals. Beispiele: Command & Conquer, Populous: The Beginning.

Hexfeld-Strategicals

Typisch ist, dass das Spielfeld in Hexagone unterteilt ist. Die rundenbasierenden Strategiespiele lassen dem Computer und dem Spieler genügend Zeit zum Ziehen. Auslaufende Variante des Genres. Beispiele: Panzer General, Battle Isle.

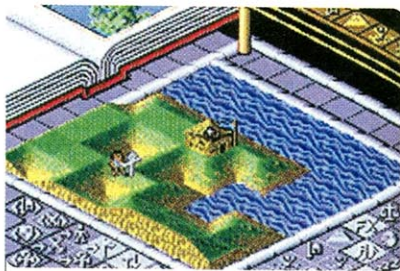
RPG-Strategicals

Eine Mischung aus Rollen- und Strategiespielen. Meist haben sie eine rollenspielähnliche Handlung, in die dann Schlachten eingestreut wurden. Sie werden rundenbasiert und auf einem Quadratraster geschlagen. Beispiel: Vandal Hearts.

Wirtschaftssimulationen

Oft auch als eigenes Genre geführt. Spiele, die hierzu gezählt werden, versuchen die komplizierten Zusammenhänge der globalen Wirtschaft oder eines kleinen Ausschnittes davon in ein einigermaßen spannendes Spiel umzuwandeln. Beispiele: SimCity 2000, Constructor.





Populous (1989): einer der ersten großen Titel von Bullfrog unter Peter Molyneux.



Die Fugger (1985): eine der ersten Handelsimulationen für den C64.



Dune 2 (1993) gilt als Urvater heutiger Echtzeit-Strategicals.

Strategiespielen nach Europa. Dieser Bereich war eine Kreuzung aus Rollenspielen und Strategicals, die in Japan inzwischen auf eine lange Tradition zurückblicken. Shining Force (1993, Mega Drive), Final Fantasy Tactics (1998, PlayStation) und andere ließen eine Gruppe Abenteurer auf einem Quadratraster gegen Monster kämpfen und verpassten ihnen dann Erfahrungspunkte. Meist gab es noch eine RPG-typische Hintergrundgeschichte. Doch dieses Genre setzte sich in Deutschland genauso schlecht durch wie die auf dem PC erfolgreichen Strategiespiele auf den Konsolen. Anfang der 90er-Jahre kam ein neues Genre auf: das Echtzeit-Strategical. Konkret sind damit die Spiele **Populous** (PC, 1989) und **Herzog 2** (Mega Drive, 1989) gemeint. Typisch für diese Strategicals ist, dass ihr sämtliche Aktionen zu einem beliebigen Zeitpunkt vornehmen, während im Hintergrund die Zeit weiterläuft, quasi der Gegensatz zu den rundenbasierenden Strategicals, bei denen ihr eure einzelnen Züge

erst zum Rundenende freigibt. Doch erst mit **Dune 2** (Westwood, 1993) und **Warcraft** (Blizzard, 1993), die beide fast zeitgleich für den PC erschienen, wurde die Zeit des Echtzeit-Strategicals eingeläutet, wie wir es heute kennen. In beiden wurden Ressourcen für eine Basis gesammelt und darin dann ganz nach eigenem Ermessen Einheiten gebaut, die dann den Angriff führten. So richtig etwas für den Massenmarkt sind die Strategiespiele durch folgende zwei Vertreter geworden: **Command & Conquer** (Westwood) und **Warcraft 2** (Blizzard), die 1995 ebenfalls fast zeitgleich erschienen. Beide erhielten als erste Echtzeit-Strategicals die Platin-Auszeichnung für 500.000 verkaufte Kopien. Was darauf folgte, konnte man nur noch als einen Boom bezeichnen. Seitdem kommt ein hochwertiges Strategical nach dem anderen heraus. Die beiden Vertreter erreichten aber auch etwas anderes: **Command & Conquer** (PlayStation, 1996) etablierte die Strategiespiele auf den Konsolen, wäh-

rend **Warcraft 2** sowie dessen Nachfolger und Dauerbrenner **Starcraft** (PC, 1998) sie netzwerk- und internetfähig machten. Strategicals gibt es heute in allen Varianten und Spielarten, und alle erdenklichen Kombinationen mit anderen Genres wurden mehr oder minder erfolgreich ausprobiert. (Raoul B.)



Utopia (1983)

Hanse
(1985)

SimCity
(1989)

Theme Park
(1994)

Constructor
(1997)

Pirates!
(1987)

Nectaris
(1989)

Battle Isle
(1991)

Panzer General
(1994)

Herzog 2
(1989)

Dune 2
(1993)

Command & Conquer
(1995)

Warzone 2100
(1999)

Civilization
(1992)

Civilization II
(1996)



Upgrades sind ein wesentlicher Bestandteil von Warcraft 2. Nur so könnt ihr die stärksten Truppen bauen oder den Zauberern Magie beibringen.

WARCRAFT 2

Was ist nun besser: **Warcraft 2** oder die **Command-&-Conquer-Reihe**?



Diese Frage scheidet schon immer die Geister. Sicherlich haben die Command-&-Conquer-Teile (derzeit sind drei erhältlich für die PlayStation) die größere Fangemeinde, jedoch haben sich die Programmierer von Blizzard mehr Mühe für eine konsolengerechte Umsetzung gegeben. Mit der Anzahl von

insgesamt 52 Levels bietet die Schlacht zwischen Menschen und Orks eine kaum erreichte Missionsvielfalt. Hinzu kommen noch 90 Mehrspieler-Karten, die für viele Stunden Spielspaß sorgen, auch wenn in der endgültigen Fassung der geplante Link-Modus (zu unserem Leidwesen) doch nicht enthalten war. Das Spielprin-



Ohne Bauernhöfe läuft nichts. Jeder Hof kann bis zu vier Einheiten versorgen.



Die Türme können ganze Armeen aufhalten, gegen die unsere Einheiten alt aussehen würden.



Noch ist der Ork-Kumpan eingesperrt. Zerkloppt ihr die Mauer, ist er bald befreit.

liegen vor allem im Detail. Eine hochwertige künstliche Intelligenz, stufenlose Geschwindigkeitsregulierung, Abspeichern inmitten eines Levels und eine intuitive, wenn auch ein wenig zu tief geschachtelte Menüführung geben Warcraft 2 den Hauch eines Vorsprungs gegenüber den C&C-Versionen.

zip ist ähnlich wie bei C&C: Ihr errichtet eine Basis, sammelt mit euren Arbeitern die Rohstoffe Holz, Gold und Öl, die ihr dann wieder in Truppen und Gebäude investiert. Zudem müsst ihr eure Gebäude noch aufrüsten, damit eure Einheiten besser werden. Bogenschützen erhalten so eine größere Reichweite und Magier neue Zaubersprüche. Die Stärken von Warcraft 2

Fazit: Aufgrund der Umsetzung bleibt Warcraft 2 unsere Nummer 1, auch wenn die Verkaufszahlen eine andere Sprache sprechen. Und ob ihr euch nun für Fantasy oder Science-Fiction entscheidet, bleibt euerem persönlichen Geschmack überlassen. (Raoul B.)

TEST Classic
SPIELSPASS
92%

WARCRAFT 2
Hersteller/Vertrieb: Blizzard/EA
Erschienen: August 97
Spieler: 1 Mehrspielerspaß: entfällt
Erhältlich bei: Fachhändler

Fakten

- 52 Levels
- 90 Multiplayer-Karten
- cleverer Computergegner
- sehr gute Umsetzung



Die dunkle Seite, die Orkwelt, ist alles andere als gemächlich. Hier wandeln sogar Skelette umher.



Z

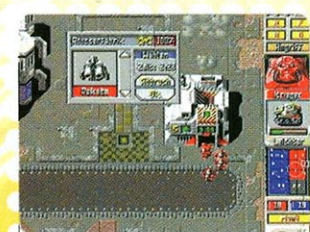
Kurzer Name, **schweres** Spiel: Z gehört zu den **umstrittensten** Titeln überhaupt.

Das Strategical ist ein Problemfall. Zum einen sehr innovativ: Auf Gebäude wurde fast vollständig verzichtet und die vorhandenen

sind an den Besitzer des Levelsektors gebunden. Erobert der CPU-Gegner einen Sektor, fallen ihm auch automatisch die vorhandenen Gebäude zu. Zum anderen hat das sehr hektische Strategical eine merkwürdige künstliche

Intelligenz. So nutzen die Einheiten ihre größere Reichweite nicht aus oder sprengen sich durch einen Berg, auch wenn sie schneller außen herum gelaufen sind.

Niederlage entscheiden, konnte niemanden bei uns so recht überzeugen. (Gunther H.)



Noch gehört die Roboterfabrik uns, doch das kann sich schneller ändern, als uns lieb ist.

Fakten

- 20 Levels
- viel zu hektisch
- Schwächen in der KI (künstliche Intelligenz)

Fazit: Gut gemeinter, allerdings viel zu anstrengender Versuch eines mehr actiongeladenen Echtzeit-Strategicals, als es Command & Conquer ist. Leider frustrieren zu viele Mängel die Spielerlaune. Die Tatsache, dass die ersten 30 Sekunden zu Missionsbeginn über Sieg oder



Mit dem Kopf durch die Wand. Das Zerstören des Berges dauert länger als das Umfahren.

TEST Classic
SPIELSPASS
49%

Z
Hersteller/Vertrieb: Bitmap Brothers/Sony
Erschienen: Februar 98
Spieler: 1 Mehrspielerspaß: entfällt
Erhältlich bei: Fachhändler

POPULOUS: THE BEGINNING



Statt der **Götterdämmerung** aus den ersten beiden Teilen wartet der dritte Teil von **Bullfrogs** **Erfolgsserie** mit einer **größenwahnsinnigen Schamanin** auf.

Einmal Gott spielen, das ist die große Intention von Populous. In 25 teilweise ziemlich kniffligen Levels, die allesamt auf einer runden Weltkarte angesiedelt sind, versucht ihr mit eurem Volk die Vorherrschaft zu erringen. Die Untertanen, die sich euren Anweisungen zu beugen haben, erhalten hierbei eure Befehle durch eine Schamanin. Ihr errichtet Gebäude, in denen sich die Einwohner fleißig vermehren dürfen. In

besonderen Gebäuden können ihnen Berufe, wie Krieger, Priester oder Spion, beigebracht werden. Neben den kämpfenden Truppen fehlen bei Populous natürlich auch die Zaubersprüche nicht. Ob das nun einfache Feuerbälle sind oder gar apokalyptische Vulkanausbrüche, für alles ist eure Schamanin verantwortlich, die ihr stets sorg-

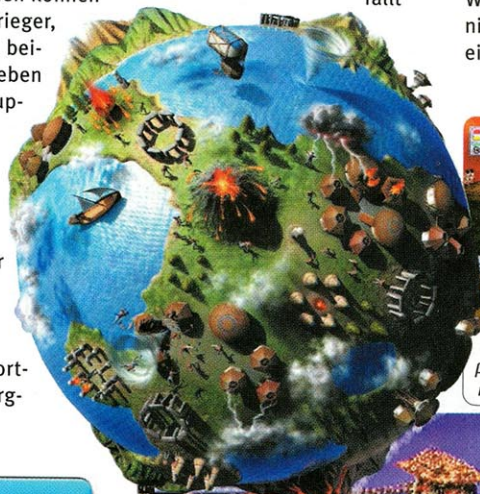
sam beschützen müsst. Populous überzeugt vor allem durch sein ungewöhnliches Spielprinzip. Leider besteht ein kleiner Nachteil darin, dass die Gesamtstory nicht von konstruktiven Zwischensequenzen unterstützt wird.

Fazit: Eines der schönsten Strategicals, das durch seine Thematik völlig aus der Reihe fällt

Cheatmenü:

Klickt mit eurem Zeiger in der ersten Mission einfach sämtliche Baumwipfel ab. Daraufhin erfolgt ein Blitzschlag und im Pausescreen wird ein Cheatmenü anwählbar.

und daher für einen frischen Wind im Genre sorgt. Es ist nicht nur für Strategie-Fans ein heißer Tipp. (Udo L.)



Zieht ihr einen Rahmen um ein paar Einheiten, wird das ganze Feld göttlich erleuchtet.



Vom Luftballon aus kann die Schamanin die ganze Welt begutachten.

Fakten

- 25 Levels
- ungewöhnliches Spielprinzip
- gute grafische Aufbereitung
- komfortable Steuerung

TEST
Classic
SPIELSPASS
89%

POPULOUS: THE BEGINNING

Hersteller/Vertrieb: Bullfrog/EA
Erschienen: Januar 99
Spieler: 1 Mehrspielerspaß: entfällt
Erhältlich bei: überall erhältlich

Top
Game



So ein Vulkanausbruch kann schon ziemlich für Unruhe sorgen, von der darauf folgenden Springflut ganz zu schweigen.



GLOBAL DOMINATION

Taktisches Geplänkel mit **heikler Thematik**

Eine geheime Untergrundorganisation spielt sich im nächsten Jahrhundert als Weltpolizei auf. Die Führung von ULTRA obliegt euch, und ihr erhaltet von den verfeindeten Staaten der Erde Vernichtungsaufträge. Aber auch

Defensivaufträge werden euch von befreundeten Nationen erteilt. Auf einer taktischen Weltkarte geht es hierbei voll zur Sache, wobei selbstverständlich auch der Einsatz von kontaminierenden Atomsprenköpfen in diesem dritten Weltkrieg nicht fehlen darf. Die langweilige Grafik ist



Vorsicht, es regnet gleich Raketen! Das friedliche Australien muss als Opfer herhalten.

Fakten

- 20+ Levels
- zu wenig Ideen
- ohne echte Zielsetzung in den Levels
- gute Grafik



Das einzige Sehenswerte des Spiels sind die Zwischensequenzen in Top-Qualität.

zwar sehr realitätsnah, aber auf Dauer weder sehr abwechslungsreich noch übersichtlich. Ebenso fehlt in den Levels eine eindeutige Ziel-

setzung, so dass ihr oftmals nicht einmal wisst, warum ihr gerade einen Level gewonnen oder verloren habt.

Fazit: Auf Dauer ist das einfach gestrickte Global Domination viel zu hektisch und ohne eine wirkliche Langzeitmotivation. Das farblose Spiel, das man durch sinnloses Padbedienen gewinnt, gehört auch nicht gerade zu den Perlen des sonst so abwechslungsreichen Genres. (Udo L.)

TEST
Classic
SPIELSPASS
59%

GLOBAL DOMINATION

Hersteller/Vertrieb: Psygnosis/Psygnosis
Erschienen: April 99
Spieler: 1 Mehrspielerspaß: entfällt
Erhältlich bei: Fachhändler

COMMAND & CONQUER: DER TIBERIUMKONFLIKT



Der erste Teil der **erfolgreichen** Reihe bezog viele **Lorbeeren** von der PC-Version.

Der Tiberiumkonflikt gilt zu Recht als Auslöser, der es schaffte, dem Thema Echtzeitstrategie auf die Sprünge zu helfen. Seinerzeit von vielen unterbewertet, wurde der Zwist zwischen GDI und Nod konso-lengerecht umgesetzt. Die GDI ist eine Allianz der Industriestaaten des Westens, während die Bruderschaft von Nod als fundamenta-listische Organisation dem Anführer Kain untersteht. In zwei Kampagnen über jeweils 15 Missionen ver-sucht ihr Europa oder Afrika unter eure Herrschaft zu bringen. Das Konzept aus bekannten Waffensyste-men und einer wahn-witzigen Zukunft ist hierbei voll aufge-gangen. Ihr errich-tet eine Basis, versorgt diese mit dem außer-irdischen Roh-stoff Tiberi-um und

produziert dann eure Einhei-ten. Aus einem Geplänkel mit wenigen Infanterie-Ein-heiten um kleine Mengen des fremden Materials ent-wickelt sich bald ein riesiger Konflikt, der all euer Können for-dert. Die



In den ersten Missionen ist die Infanterie noch zu mehr nütze als Kanonenfutter zu sein.



Eine ausgebaute Basis ist die Voraussetzung für einen durchschlagenden Angriff.

so entstehenden Panzer-schlachten werden um Mas-senvernichtungswaffen wie Atombomben und satelliten-gesteuerte Laserkanonen erweitert. Trotz 90 Minuten Motion-JPEG-Videos auf den zwei CDs vermisst man eine vernünftige Pad-Steuerung und eine Speicheroption.

Fazit: Der Urvater der C&C-Serie klebt noch zu sehr an der PC-Version und offenbart dadurch diverse Mängel in der Steuerung, die nur durch die unterstützte Maus beseitigt werden. (Gunther H.)

TEST Classic
SPIELSPASS
83%

C&C: Der Tiberiumkonflikt

Hersteller/Vertrieb: Westwood/Virgin
Erschienen: Januar 97
Spieler: 1 Mehrspielerspaß: entfällt
Erhältlich bei: Fachhändler

Fakten

- sehr gute KI
- 45 Levels + 5 Bonus
- 90 Minuten Videos
- spitzenmäßige Musik
- als Platinum-Auflage erhältlich



Welches Ziel wählt sich die rück-sichtslose Bruderschaft von Nod als Nächstes?



C&C: ALARMSTUFE ROT

Als erste Hälfte des zweiten Teils der C&C-Serie könnte man das **meistverkaufte** **Strategical Deutschlands** bezeichnen.

Nach dem Erfolg des ersten Teils ließ ein zweiter nicht lange auf sich warten. C&C 2 befasst sich mit der Frage, was wäre, wenn Stalin in Euro-pa Krieg geführt hätte und so Deutschland zum Puffer zwi-schen Ost und West gemacht hätte. Das Spielprinzip gleicht dem des Vorgängers Tiberium-konflikt, setzt jedoch auf älter wirkende Einheiten und den Rohstoff Erz. Westwood hat sich endlich die Mühe ge-macht, das Aussehen sowie

die Steuerung der PlayStation anzupassen und einige Män-gel zu beseitigen. Auch an einen Link-Modus für zwei Spieler hat man inzwischen gedacht. Neben den 28 Mis-

Fakten

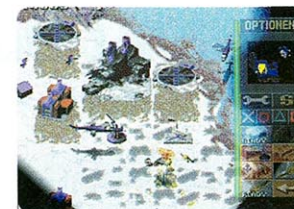
- 28 Levels
- 16 Mehrspieler-Levels
- sehr gute KI
- fantastisches Spielprinzip



Der Sturm auf das gegnerische Lager ist ziemlich einfach ohne verteidigende Türme.

sionen der zwei Kampagnen finden sich 16 Multiplayer-Levels auf den zwei Scheiben.

Fazit: Gegenüber dem ersten Teil sind bedeutende Verbes-



Einen Chirurgischen Krieg gibt es auch in C&C: Mit den Helikoptern wird ein Gebäude zerstört.

serungen vorgenommen wor-den, vor allem in der Bedie-nung, und somit schlägt Alarmstufe Rot den Tiberium-konflikt in einigen Punkten. (Gunther H.)

TEST Classic
SPIELSPASS
89%

C&C: Alarmstufe Rot

Hersteller/Vertrieb: Westwood/Virgin
Erschienen: November 97
Spieler: 1-2 Mehrspielerspaß: 91%
Erhältlich bei: überall erhältlich

Top Game

COMMAND & CONQUER

ALARMSTUFE ROT: GEGENSCHLAG

Auf dem PC gerade einmal eine **Mission-Disc**, erschien der zweite Teil von Alarmstufe Rot als **vollwertiges Spiel**.



In Gegenschlag werden Teslaspulen zur wichtigsten Verteidigungswaffe gegen die Panzerrudel.



Besonders interessant sind die nur in einem Level erhältlichen Schweren Panzer mit Teslaspule onboard.

Gegenschlag verwendet die gleiche hervorragende Technik mit allen Vor- und Nachteilen wie Alarmstufe Rot, ist jedoch mit 34 neuen Missionen sowie 100 Multiplayer-Levels bestückt. Für die zwei Einzelspieler-Kampagnen, die als Fortsetzung von Alarmstufe Rot anzusiedeln sind, heißt das, dass deren Schwierigkeitsgrad dort beginnt, wo Alarmstufe Rot aufgehört hat. Daher ist

Gegenschlag nur den wirklichen C&C-Fetischisten zu empfehlen. Neben den bekannten Einheiten wurden noch zwölf weitere kreiert, die die Schlachten noch materialfressender gestalten sollen. Genau wie bei allen anderen C&C-Teilen fehlt wieder eine Speicheroption während des Levels. Ein fehlgeleiteter Angriff kann so drei Stunden Neuaufbau bedeuten.

Fazit: Ebenso fantastisch wie Alarmstufe Rot, jedoch für Neueinsteiger teilweise zu schwer. Besonders bemerkenswert sind die vielen Mehrspielerkarten und die neuen Sondereinheiten. Allerdings dürfen alle wahren Fans des Genres diesen Doppelpack CDs nicht ihrer Sammlung vermissen lassen. (Gunther H.)

TEST
Classic
SPIELSPASS
84%

C&C - ALARMSTUFE ROT: GEGENSCHLAG

Hersteller/Vertrieb: Westwood/Virgin
Erschienen: September 98
Spieler: 1-2 Mehrspielerspaß: 93%
Erhältlich bei: überall erhältlich

Fakten

- 34 Missionen + 3 Bonus
- 100 Multiplayerkarten
- hervorragendes Gameplay
- für Einsteiger zu schwer
- als Platinum erhältlich

TRIX

Xploder-/Game-Buster-Codes
Beide Seiten
Schnell bauen:
D001 008A 0004
8002 984C 0000
Alles kostenlos:
D001 008A 0004
8002 985C 0000
Überall bauen können:
(SELECT drücken)
D01B 5530 0100
801A 9616 01FF

Die Alliierten-Codes
Unendlich Geld:
D001 008A 0004
8002 A3D4 FFFF
D001 008A 0004
8002 A3D6 03FF
Unendlich Energie:
D001 008A 0004
8002 A3F0 FFFF
D001 008A 0004
8002 A3F2 00FF
Kein Energieverbrauch:
D001 008A 0004
8002 A3F4 FFFF
Keine Silos nötig:
D001 008A 0004
8002 A3D0 0000

Die Sowjets-Codes
Unendlich Geld:
D001 008A 0004
8002 A798 FFFF
D001 008A 0004
8002 A79A 03FF
Unendlich Energie:
D001 008A 0004
8002 A7B4 FFFF
D001 008A 0004
8002 A7B6 00FF
Kein Energieverbrauch:
D001 008A 0004
8002 A7B8 0000
Keine Silos nötig:
D001 008A 0004
8002 A794 0000



WARGAMES

Der Kampf **Mensch** gegen die **Computerhöllenmaschine**

Mit 32 verschiedenen Boden-, See- und Luft-einheiten geht es bei War-games zur Sache. Ihr kom-mandiert entweder die Ein-heiten der NORAD oder der

WOPR, um euch auf den Schlachtfeldern, welche sogar unterschiedliche Wetterlagen aufweisen, zu behaupten. Ein übersichtlicher Splitscreen für den Zwei-Spieler-Modus rundet das sehr gute Allgemein-bild ab. Und auch die Steue-rung ist gut gelungen und



Mit über 30 verschiedenen Einheiten zu Wasser, zu Lande und in der Luft geht es zur Sache.

unterstützt zusätzlich ausge-zeichnet das Dual-Shock-Pad. (Udo L.)



Das Spiel bietet neben einer tollen Atmosphäre auch coole Effekte.

Fakten

- 10+ Missionen
- diagonal getrennter Splitscreen
- hervorragendes Gameplay

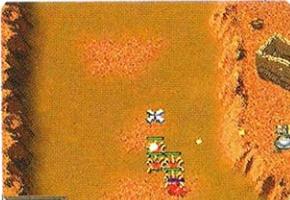
TEST
Classic
SPIELSPASS
82%

WARGAMES

Hersteller/Vertrieb: MGA Interactive/EA
Erschienen: Juli 98
Spieler: 1-2 Mehrspielerspaß: 84%
Erhältlich bei: überall erhältlich

TRIX

Xploder-/Game-Buster-Codes
Immer auf DEFCON 5:
800A 92DC 2F30
Unendlich Energie:
800E F4AC 1500
800E F55C 1500
800E F6BC 1500
800E F60C 1500
800E F76C 1500
800E F81C 1500
800E F8CC 1500



Selbst durch bestimmte Flachwasserzonen können die beweglichen Infanteristen marschieren.



Das Lager samt Verteidigung direkt an einer Brücke aufzuschlagen war ein cleverer Zug.



Das Produzieren in eine Gruppe hinein erleichtert ungemein die Steuerung.



KKND: KROSSFIRE

Während der **erste Teil** von KKND nur auf dem PC existiert, hat der **zweite Teil** seinen Weg auch auf die **PlayStation** gefunden.

Im Windschatten von Command & Conquer versuchen sich auch andere Echtzeit-Strategicals zu

etablieren. So auch KKND: Krossfire. Hintergrund ist ein atomares Höllenfeuer, welches



GRUPPE 1

Ein Kampf zwischen einem Panzer und einem Rudel Infanteristen ist auch in KKND ein ungleiches Duell.

TEST Classic
SPIELSPASS
80%

KKND: KROSSFIRE

Hersteller/Vertrieb: Melbourne House/Infogrames
Erschienen: März 99
Spieler: 1-2 Mehrspielerspaß: 70%
Erhältlich bei: überall erhältlich

die Oberfläche der Erde zerstörte. Die Überlebenden, die Nachkommen von Militärs, und die Evolutionäre, wie sich der mutierende Rest nennt, streiten sich um die letzten Ölreserven. Die dritte Partei sind ehemalige Agrarroboter, die Serie 9. Für jede der drei Seiten gibt es 15 Einzelmissionen zu schlagen. Ihr errichtet eine Basis. Als Rohstoff dient Öl, das von den verschiedenen Quellen mit Transportern in die Basis geschleppt werden muss. Für die PlayStation-Version ist das gesamte KKND-Konzept überarbeitet worden. So produzieren eure Fabriken in vordefinierte Gruppen, die ihr dann nur noch anwählen und in den

Kampf schicken braucht. Die Produktion ist entsprechend vereinfacht worden. Wahlweise stellt ihr eine anzufertigende Zahl von bis zu neun Einheiten ein, Endlosproduktion ist ebenfalls berücksichtigt worden. Auch die einzelnen Missionen wurden überarbeitet, da KKND keine Speichermöglichkeit während der Schlacht zur Verfügung stellt. Mit gerade einmal einer Stunde geplanter Spielzeit pro Mission fallen sie bedeutend kürzer aus als die Command&Conquer-Levels. KKND achtet sehr auf feine Unterschiede zwischen den Truppengattungen. So können nur Infanterien durch enge Schluchten, Wald oder Höhlen kraxeln. Schwere Artillerien oder Kampfpanzer benötigen dagegen einen halbwegs befahrbaren Weg. Um die schwersten und angriffsstärksten Truppen bauen zu können, müssen vorher die Gebäude ein Upgrade erfahren. Entsprechend wird bald aus einem einfachen Wachturm ein Geschütz- oder Raketenturm, welcher die Basis viel effizienter verteidigen kann.

Fazit: KKND überzeugt vor allem durch eine gute Menüführung und Steuerung. Grafisch bleibt das actionreiche Strategical auf durchschnittlichem Niveau, es bewahrt dem Spieler durch eine vernünftige Aufteilung die Übersicht. Schwächen zeigt KKND bei den nicht gerade hellen Einheiten. Vor allem vermisst man, dass Einheiten ihre Basis verteidigen, wenn sie schon in der Nähe des Geschehens weilen. (Gunther H.)

Fakten

- 45 Levels
- 10 Multiplayer-Karten
- ansprechende Atmosphäre
- innovative Steuerung
- KI mit einigen Mängeln



SENTINEL RETURNS

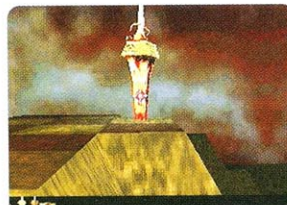
Der erste Teil machte bereits in den **80er-Jahren** den Amiga unsicher. Nun darf sich die **PS-Gemeinde** an der Fortsetzung gütlich tun.

Mehr Denkspiel als Strategical ist Sentinel Returns. In jeder der 666 3D-Welten des Spiels herrscht ein alles überwachender Sentinel, der auf dem höchsten



Hoch oder runter, das ist hier die Frage. Wo können wir dem Sentinel mehr schaden?

Punkt eines Levels steht. Eure Aufgabe ist es, den Wächter von seinem Thron zu stoßen. Dabei solltet ihr seinen energiezehrenden Blicken ausweichen. Um von den Tälern nach oben zu klettern, müsst ihr Felsen aufeinander



Einer der Gehilfen des Sentinels, Sentries genannt, stellt sich euch in den Weg.

heben, einen Roboter darauf stellen und euch in den Metallmann beamen. In späteren Levels kommen noch bis zu vier Gehilfen des Sentinels hinzu, die euch in die Enge treiben wollen.

Fakten

- 666 Levels
- bescheidene Grafik
- depressive Carpenter-Musik
- gute Steuerung



Fazit: Entweder man liebt das Spielprinzip oder man kann gar nichts damit anfangen. Grafisch gesehen ist Sentinel Returns nicht gerade der Hit, die Unmengen von Levels bieten aber genügend Spielspaß, auch wenn sie irgendwann knüppelhart werden. (Raoul B.)

TEST Classic
SPIELSPASS
58%

SENTINEL RETURNS

Hersteller/Vertrieb: Psygnosis/Psygnosis
Erschienen: August 98
Spieler: 1 Mehrspielerspaß: entfällt
Erhältlich bei: Fachhändler



Im Gegensatz zum Vorgänger folgen die Truppenverbände nun sofort euren Befehlen.

WARHAMMER DARK OMEN



Alles wird gut! Die **Fortsetzung** der Grollbringertruppen kann überzeugen.

Die neuen Abenteuer und Schlachten der Grollbringer-Truppen sind wesentlich verbessert in Szene gesetzt worden. Erneut nehmt ihr den Kampf gegen das Böse auf und führt eure angeworbenen Truppenverbände in die Schlacht. Und diesmal gehorchen die Einheiten auch getreu

und führen die an sie gestellten Befehle gewissenhaft aus. Auch die Storyline ist mit kurzen FMV-Sequenzen wesentlich dichter aufgebaut und unterstützt hervorragend die Vorgänge im Warhammer-Universum. Einzig und alleine das Scrollen des Schlachtfeldes ist weiterhin eine nerven-

TEST!
Classic
SPIELSPASS
80%

WARHAMMER DARK OMEN

Hersteller/Vertrieb: Games Workshop/EA
Erschienen: Mai '98
Spieleranzahl: 1 Mehrspielerspaß: entfällt
Erhältlich bei: überall erhältlich



Jeder Verband trägt sein eigenes Banner bei sich und ist dadurch sehr schnell zu identifizieren.



Sobald sich die Kampftruppen ineinander verkeilen, tobt der Kampf um Leben und Tod.

de Sache, aber mit genug Übung bekommt man auch das in den Griff.

Fazit: Der nicht-lineare Spielverlauf und die vielen Nebenhandlungen, in die ihr eingreifen dürft, wissen zu gefallen. Wäre das Scrollen des Schlachtfeldes besser gelöst worden und würden die Schlachten etwas mehr Abwechslung bieten, hätte Dark Omen sicherlich eine höhere Wertung erhalten. (Gunther H.)

Fakten

- ca. 40 Schlachten (storyabhängig)
- non-linearer Spielverlauf

TRIX

Kampfaktik Reiter: Berittene Truppen sind schnell und können somit gegen weiter entfernte entsendet werden. Achtet jedoch darauf, dass sie nicht in eine taktische Zange geraten und aufgerieben werden.

Kampfaktik Zauberer: Zauberer sind im späteren Spielverlauf unverzichtbar. Deswegen auf diese achten!

Kampfaktik Kanone: Die Kanone feuert brav auf das zugewiesene Ziel. Allerdings nimmt die Trefferquote bei großer Entfernung sehr stark ab. Es empfiehlt sich daher, manchmal den Feuerbefehl aufzuheben, den Nachladezyklus abzuwarten und eine nahe Einheit gezielt anzugreifen.

Kampfaktik Bogen- und Armbrustschützen: Im Nahkampf taugen sie nicht viel (außer als zusätzlicher Sturm bei bereits mit Reitern und Fußtruppen beschäftigten Gegnern). Achtet immer darauf, auf welche heranstürmenden Gegner die Schützen gerade schießen! Und hebt den automatischen Schießbefehl auf, bevor eigene Truppen in Mitleidenschaft gezogen werden! (Wir wiederholen den Hinweis hier bewusst.)

Auch entscheidet die Aufstellung der Truppe darüber, wie viele Schützen schießen können.

Kampfaktik Fußtruppen: Fußtruppen, mit Schwertern, Äxten und sonstigem Hiebwerkzeug bewaffnet, sind recht langsam. Werden sie von feindlichen Verbänden attackiert, sollten sie bereits formiert stehen. Das Fußvolk eignet sich hervorragend als Lockmittel für feindliche Einheiten, um dann mit den eigenen Reitern in das Schlachtgetümmel seitlich einzugreifen. Die Fußtruppen sollten stets gute Rüstung tragen.

WARHAMMER

Im Zeichen der gehörnten Ratte lautet der Untertitel der Umsetzung aus dem **SSI-Universum**.

Warhammer, die Erste, ist ein zweischneidiges Schwert. Zum einen sind die Hintergrundgeschichte sowie die nicht-linear verlaufenden Missionen der Spielstory das

Material, aus dem Spielehits gemacht sind. Zum anderen versagt das Gameplay dahingehend, dass eigene Truppen, die unter eurer Befehlsgewalt stehen, einfach nicht euren Anordnungen auf dem Schlachtfeld nachkommen wollen. Auch habt ihr nur die Möglichkeit, einen



Die Menüführung wird überlegt über die Aktionstasten des PS-Pads gehandelt.

Fakten

- ca. 40 Schlachten (storyabhängig)
- non-linearer Spielverlauf



Die Geschehnisse, die sich parallel zu euren Feldzügen ereignen, werden per Screen protokolliert.

Truppenverband gegen einen gegnerischen marschieren zu lassen. Treffen diese schwererklirrend aufeinander, schaltet sich eine recht unfair und auch

unrealistische Zufallsroutine zu, die den Kampfausgang entscheidet. Und so kann es vorkommen, dass ein komplett ausgestatteter Kampfverband von einem lächerlichen Zwerg niedergeworfen wird.

Fazit: In den Ansätzen bietet der erste Warhammer-Teil stellenweise erfrischende Elemente, die jedoch durch den Faktor der übelsten künstlichen Intelligenz den Spieler öfters mit Unverständnis und Frust sitzen lassen. (Gunther H.)

TEST!
Classic
SPIELSPASS
40%

WARHAMMER

Hersteller/Vertrieb: Games Workshop/Mindscape
Erschienen: März '97
Spieleranzahl: 1 Mehrspielerspaß: entfällt
Erhältlich bei: nicht mehr erhältlich



Ein klobiges Menüsystem versperrt die Sicht auf den ohnehin viel zu kleinen Spieldausschnitt.

CIVILIZATION II

Auf dem PC ein **Klassiker**, offenbart Sid Meiers Aufbauspiel auf der PlayStation leider ein paar **Schwächen**



Beginnend im Jahr 4.000 vor Christus sollt ihr einem kleinen Stamm zur Blüte verhelfen. Ziel ist es, entweder die gesamte Welt zu erobern oder das Sonnensystem des Alpha Centauri zu besiedeln. Neben einer starken Streitmacht und Diplomatie hilft euch dabei eine herausragende Forschung und eine mächtige Wirtschaft. Civilization lässt viel Spielraum

für verschiedene Taktiken. Von friedliebend bis cholerisch aggressiv ist für jeden Spielertyp etwas dabei. Ihr könnt sogar gewinnen, ohne dass ihr einen einzigen Krieg bestreitet. Möglich ist das allerdings nur mit florierender Wirtschaft und der fortgeschrittensten Forschung, doch auch die Krieger unter euch kommen zu ihrem Spaß. Die Kämpfe sind zwar

TEST Classic
SPIELSPASS
76%

CIVILIZATION II

Hersteller/Vertrieb: Microprose/Activision
Erschienen: Mai '99
Spieler: 1 Mehrspielerspaß: **entfällt**
Erhältlich bei: **überall erhältlich**



Im Stadtbildschirm verwaltet ihr die Ressourcen und baut sämtliche Truppen.

sehr stilisiert gehalten, fordern aber euer gesamtes Können. Wenn ihr eine strategisch wichtige Stadt einnehmt. Zu loben ist auch der Nutzen für euer geschichtliches Allgemeinwissen. Die Weltwunder, die ihr im Laufe des Spiels errichtet, werden nämlich ausgiebig erklärt und mit Videosequenzen untermauert.

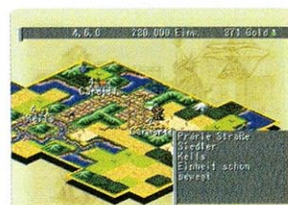
Fazit: Die immense Spieltiefe und die cleveren CPU-Gegner überzeugen darmaßen, dass wir beinahe über die schwächelnde Technik der PlayStation-Umsetzung hinweggesehen hätten. Schlechte 16-Bit-Grafik und Zugberechnungen der CPU-Gegner, während denen man in Ruhe Kaffee trinken gehen kann, nehmen dem PC-Klassiker einen ganzen Teil seines Reizes. (Raoul B.)

Fakten

- **unerreichtes Spielprinzip**
- **hoher Lerneffekt**
- **magerer Umsetzung**



In regelmäßigen Abständen tagt das Parlament und belästigt euch mit seinen Ansichten.



Damit eine Stadt vernünftig wächst, muss die Umgebung mit Siedlern urban gemacht werden.

TRIX

Xploder-/Game-Buster-Codes

Unendlich Geld Römer, Russen, Kelten:
8011 8A40 FFFF

Unendlich Geld Babylonier, Zulus, Japaner:
8011 8FB8 FFFF

Unendlich Geld Deutsche, Franzosen, Wikinger:
8011 9530 FFFF

Unendlich Geld Ägypter, Azteken, Spanier:
8011 9AA8 FFFF

Unendlich Geld Amerikaner, Chinesen, Perser:
8011 A020 FFFF

Unendlich Geld Griechen, Engländer, Karthager:
8011 A598 FFFF

Unendlich Geld Inder, Mongolen, Sioux:
8011 AB10 FFFF



VANDAL HEARTS

Konami zeigte **Weitblick** und brachte das Spiel in Deutschland heraus.

Mit einer starken Hintergeschichte garniert, dürft ihr den Kampf in Vandal Hearts aufnehmen. Neben dutzenden Charakteren, die mit detailverliebten thematischen Hintergrundstorys lie-

bevoll ausgestattet wurden, liegt das Hauptaugenmerk auf den Kämpfen. Rundenbasiert und somit ohne jeglichen Zeitdruck kämpft ihr euch durch die frei scroll- und schwenkbaren Schlachtfelder und zieht von Ort zu Ort. Vandal Hearts ist das einzige



In rundenbasierenden Kämpfen begegnet ihr, ohne großen Zeitdruck, euren Feinden.

Spiel in unserer Strategie-Abteilung, das man als RPG-Strategie bezeichnen kann und sehr viel Japan-Flair bietet.

TRIX

Xploder-/Game-Buster-Codes

Unendlich Geld:
8014 1E24 FFFF

Fazit: Für alle Freunde des Genres, die einmal etwas mehr Fantasy ohne Basisausbau haben wollen, gilt Vandal Hearts nach wie vor als absoluter Pflichtkauf. (Gunther H.)



Vandal Hearts birgt noch heute eine sehr detaillierte Charakterkreation.

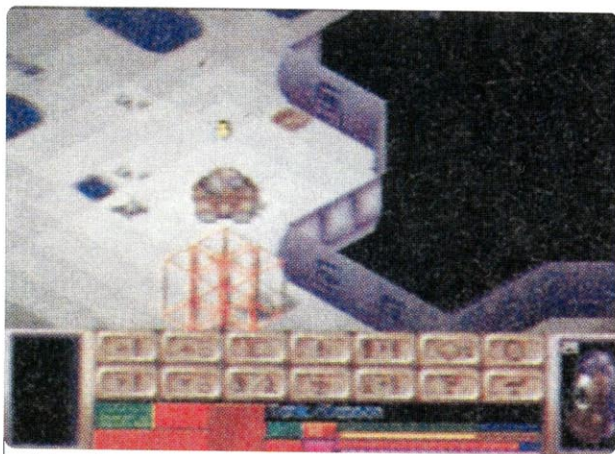
Fakten

28 Levels
16 Mehrspieler-Levels
sehr gute KI
fantastisches Spielprinzip

TEST Classic
SPIELSPASS
80%

VANDAL HEARTS

Hersteller/Vertrieb: Konami/Konami
Erschienen: April '97
Spieler: 1 Mehrspielerspaß: **entfällt**
Erhältlich bei: **Fachhändler**



Mit den schwer geschützten und sehr beweglichen Panzern erkundet ihr zunächst die Lage.



X-COM: ENEMY UNKNOWN

Halb **Strategiespiel**, halb **Wirtschaftssimulation**: Wolltet ihr nicht schon immer mal Leiter einer **UFO-Bekämpfungsorganisation** sein?

In naher Zukunft wird die Menschheit von einer Gruppe wild gewordener Aliens angegriffen. Im Auftrag der UNO gründet ihr eine UFO-Abwehr, die die Welt beschützen und den Stützpunkt auf dem Mars einäschern soll. Ihr schickt eure Abfangjäger auf die außerirdi-

schen Raumschiffe und zwingt sie zur Landung, wo ihr sie dann in einer rundenbasierenden Schlacht mit euren Elitekämpfern tötet oder einfangt. Mit den eroberten UFOs gelangt ihr an Technologien, die ihr in euren Basen erforscht. Die Stützpunkte sind das Herz eurer Gesellschaft.

TEST
Classic
SPIELSPASS
77%

X-COM: ENEMY UNKNOWN

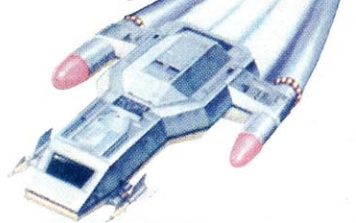
Hersteller/Vertrieb: Microprose/Microprose
Erschienen: Dezember '95
Spieler: 1 Mehrspielerspaß: **entfällt**
Erhältlich bei: **nicht mehr erhältlich**



Der rundenbasierende Kampf beinhaltet viele taktische Spielereien, wie Deckungssuchen.

In ihr produziert ihr benötigte Waffen, erforscht die eingesammelten Gegenstände und trainiert eure Einsatztruppe. Finanziert wird das Ganze dann durch die Staatengemeinschaft und Eigenproduktion von Gegenständen in euren Fabriken, die ihr dann verkauft. Allerdings will die UNO Erfolg sehen: Siege bringen euch mehr, Niederlagen weniger Geld von den betroffenen Nationen.

Fazit: X-Com ist nicht nur auf dem PC ein Kult. Besonders bemerkenswert ist die gute Umsetzung



Fakten

- mäßige Grafik
- einzigartiges Spielprinzip
- sehr gute Konvertierung



Das Herz eurer Organisation sind die Basen, die ihr - über die Welt verteilt - errichtet.

auf der PlayStation, die sich ebenso gut steuern lässt wie die vom großen Bruder. (Raoul B.)

TRIX

Xploder-/Game-Buster-Codes

Unendlich Geld:
800D 0F36 0040

Unendlich Moves Soldat 1:
8001 9A12 2850

Unendlich Moves Soldat 2:
8001 9A8E 2450

Unendlich Moves Soldat 3:
8001 9B0A 2850

Unendlich Moves Soldat 4:
8001 9B86 1C50

Unendlich Schuss Soldat 1:
8001 466C 0020

Unendlich Schuss Soldat 2:
8001 467C 0020

Unendlich Schuss Soldat 3:
8001 468C 0020

Unendlich Schuss Soldat 4:
8001 469C 0020

Unendlich Energie Soldat 1:
8001 9A14 5000

Unendlich Energie Soldat 2:
8001 9A90 5000

Unendlich Energie Soldat 3:
8001 9B88 5000

Unendlich Energie Soldat 4:
8001 9B0C 5000



X-COM: TERROR FROM THE DEEP

Die Fortsetzung der **xenophobischen** Jagd in der Tiefsee.

In Enemy Unknown wurden zwar die Aliens auf dem Mars besiegt, doch gibt es in

den Tiefen der Ozeane noch immer welche. Am Spielprinzip hat sich grundlegend nichts geändert. Ihr baut wieder Basen, verteidigt Länder im Auftrag der UNO und müsst



Eure Einsätze finden nun unter Wasser und in Hafenstädten statt.

euch, so gut es geht, finanzieren. Problematisch ist jedoch die Forschung geworden. Während bei Enemy Unknown jeder einigermaßen Science-

Fiction-Gebildete sich unter den Projekten noch etwas vorstellen konnte, streikt hier das Vorstellungsvermögen bei Begriffen wie "Gauss'sche Kanone".

Fazit: Im Vergleich zu Enemy Unknown bietet der Nachfolger nichts Neues. Terror from the Deep verfrachtet das Spielprinzip nur in eine etwas feuchtere Umgebung. Zudem wirft die basiseigene Forschung mehr Fragen auf, als sie löst. (Raoul B.)



Auch bei Terror from the Deep seid ihr auf die lebensnotwendigen Basen angewiesen.

Fakten

- mäßige Grafik
- keine Neuerungen zum Vorgänger
- sehr gute Umsetzung der PC-Version

TEST
Classic
SPIELSPASS
75%

X-COM: TERROR FROM THE DEEP

Hersteller/Vertrieb: Microprose/Microprose
Erschienen: November '96
Spieler: 1 Mehrspielerspaß: **entfällt**
Erhältlich bei: **Fachhändler**



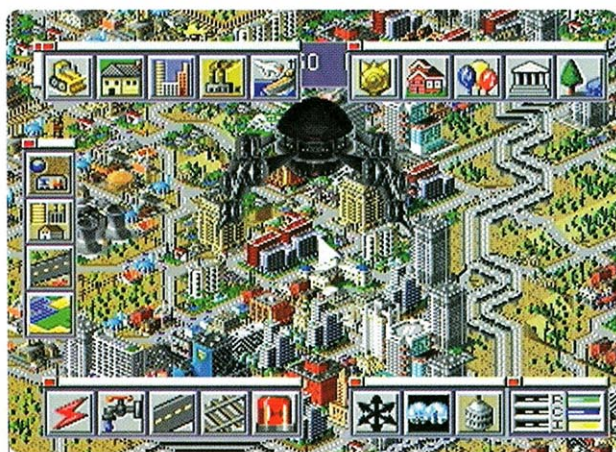
SIM CITY 2000

Wie macht man aus einer Kleinstadt eine Metropole?



Als Bürgermeister eines frisch gegründeten Dorfes dürft ihr euch diese Frage beantworten. Ihr sorgt dabei mit eurem knappen Budget für das Wohlergehen eurer Einwohner. So stellt ihr neue Bauflächen zur Verfügung, errichtet dringend benötigte Gebäude, wie Jachthafen oder

Stadion, und sorgt mit genügend Beamten für öffentliche Ordnung und Ruhe. Des Weiteren kümmert ihr euch um die Verkehrsanbindung via Straße, U-Bahn oder Busse. Was ihr im Detail tun müsst, erfahrt ihr aus diversen Statistiken, die euch zum Beispiel Auskunft über das Verkehrs-



chaos in der Altstadt geben. Als Vergleich habt ihr vier Nachbarstädte in eurer Umgebung, so dass ihr immer wisst, wie weit eure Stadt fortgeschritten ist.

Fazit: Sim City 2000 ist eine gut recherchierte Wirtschaftssimulation mit hohem Anspruch. In der PlayStation-Version neigt sie etwas zur Unübersichtlichkeit. Nur mit Maus ist sie vernünftig steuerbar. (Raoul B.)

TEST Classic
SPIELSPASS
75%

SIM CITY 2000
Hersteller/Vertrieb: Maxis/Maxis
Erschienen: Oktober '96
Spieler: 1 Mehrspielerspaß: entfällt
Erhältlich bei: Fachhändler

Fakten
• langwieriges Spielprinzip
• 16-Bit-Grafik
• sehr gute Maus-Unterstützung

TRIX
Xploder-/Game-Buster-Codes
Viel Geld:
800E C620 FFFF

CONSTRUCTOR

Was? Euer Vermieter ist ein Mafiosi? Bei diesem Aufbauspiel ist alles möglich.



Mietshäuser gelten hier zu Lande als beste Anlageform. Doch die Bewohner machen aus einer Mücke einen Elefanten und beschwerten sich ständig über Lappalien wie rauchende Schornsteine und sieben Fuß große Kakerlaken. Als Vermieter in Constructor habt

ih es alles andere als leicht. Mieter auf der einen Seite, Computergegner und Bauamt auf der anderen verlangen nach drastischen Mitteln, so dass es schnell zugeht wie in Brooklyn. So könnt ihr leer stehende Häuser von Hippies besetzen lassen, die dann auf den Straßen des CPU-Gegners eine Party feiern. Das hält dann dessen Leute vom Arbeiten ab. Andererseits kann es passieren, dass sich ein besonders hinterhältiger Gegner rächt und euch ein paar Mafiosi vor die Tür schickt, die dann gezielt einen Laden terrorisieren. Auch ohne die hinterhältigen Attacken des Computergegners habt ihr schon genug zu tun. So erwart

tet das Bauamt bei seiner dreijährlichen Routineüberprüfung, dass ihr 90 Prozent des Geländes bebaut habt. Die Mieter sind ebenfalls schwer zufrieden zu stellen. Mal wollen sie Isolierglas als Fenster, weil die benachbarte Fabrik zu laut ist, mal wollen sie einen neuen Zaun, weil der Nachbar den alten angepinkelt hat.

Fazit: Diese Wirtschaftssimulation ist ungemein witzig, aber sauschwer. Ständig eilt ihr von einer Beschwerde zur nächsten. Die humorvolle Einstellung zeigt sich auch in der schrägen grafischen Darstellung. Constructor fällt unter den eher ernstesten Wirtschaftssimulationen total aus der Reihe, mehr noch als die ebenso lustigen Theme Park und Theme Hospital. (Raoul B.)

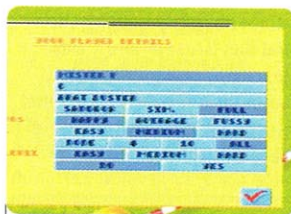


TEST Classic
SPIELSPASS
75%

CONSTRUCTOR
Hersteller/Vertrieb: System 3/Acclaim
Erschienen: Oktober '98
Spieler: 1 Mehrspielerspaß: entfällt
Erhältlich bei: Fachhändler

Fakten
• für Einsteiger viel zu schwer
• viel schwarzer Humor
• durchschnittliche Grafik
• 5 Szenarien

TRIX
Xploder-/Game-Buster-Codes
Geld bei 2000000
(L1 + L2 + R1 drücken)
D00B 141C 000D
800A 35C8 88DD
D00B 141C 000D
800F AA18 88DD
D00B 141C 000D
800A 35CA 001E
D00B 141C 000D
800F AA1A 001E
Geld bei 100000
(L1 + L2 + R2 drücken)
D00B 141C 0007
800A 35C8 86A0
D00B 141C 0007
800A 35CA 0000
D00B 141C 0007
800F AA18 86A0
D00B 141C 0007
800F AA1A 0000



Für jeden Schwierigkeitsgrad geeignet, könnt ihr euch euer Spiel zurechtstutzen.



In einer ruhigen Minute habt ihr die Möglichkeit, euer Werk von unten zu begutachten.



Wie sich das für einen ordentlichen Park gehört, herrscht hier viel Trubel.

beschränkt sich Theme Park nicht nur auf die isometrische Spielfläche, auch ein Spaziergang in 3D durch euren Park ist möglich.

Fazit: Trotz des niedlichen Auftretens ist Theme Park alles andere als Kinderkram. Hinter der leicht verdäulichen Fassade steckt eine anspruchsvolle Wirtschaftssimulation, in der sich jeder erst einmal beweisen muss. Bullfrog hat ganze Arbeit geleistet. (Raoul B.)



THEME PARK

Spart euch die Reise nach Paris oder Bottrop und **baut** euch euren eigenen **Vergnügungspark**.

Ziel ist es, einen wohlgestalteten Freizeitpark einzurichten, der wie ein Besuchermagnet wirkt und eure Taschen mit Geld füllt. Voraussetzung sind natürlich spektakuläre Attraktionen, die ihr zunächst erforschen müsst. Mit Achterbahnen und Karussells ist es aber nicht

getan. Wege, Grünanlagen und Teiche müssen angelegt sowie Wach-, Reinigungs- und Wartungspersonal engagiert werden. Ob die Gäste mit eurer kleinen Welt zufrieden sind, seht ihr anhand ihrer Reaktionen. Laufen sie gähmend vor sich hin, könnten es wohl noch

TEST
Classic
SPIELSPASS
80%

THEME PARK

Hersteller/Vertrieb: Bullfrog/Electronic Arts
Erschienen: Januar '96
Spieler: 1 Mehrspielerspaß: entfällt
Erhältlich bei: Fachhändler

Fakten

- für alle Ansprüche geeignet
- niedliches Outfit
- intuitiver Spiel Aufbau

TRIX

Das Zauberwort **BOVINE** öffnet euch so allerhand Möglichkeiten bei Theme Park. Tragt ihr euch mit diesem Namen ein, erhaltet ihr per Eingabe von X + O + □ eine ganze Menge Bauoptionen sowie Kohle ohne Ende. Diesen Trick kann man mehrfach wiederholen.

Xploder-/Game-Buster-Codes

Unendlich Geld:
801A F91C 7840
801A F91E 017D



THEME HOSPITAL

Runde 2 für Bullfrogs **Theme-Serie**

Diesmal übernehmt ihr ein Krankenhaus. Ziel ist es, in den 13 Levels einen vorgeordneten Kontostand zu erwirtschaften, eine bestimmte Anzahl Patienten zu heilen oder den Ruf über eine vorgegebene Marke hinaus zu steigern. Dazu

richtet ihr in dem leer stehenden Hospital verschiedene Behandlungsräume ein. Je nach Bedarf gehören neben Allgemeinärzten Psychiater, Zahnärzte, Chirurgen und Schwestern inklusive ihrer Wirkungsstätten dazu. So erhält der Nervenarzt ein Zimmer mit Stuhl, Computer und der obligatorischen Couch. Auch die Einstellung des restlichen Personals, wie die Frau an der Rezeption und der Hausmeister, obliegt eurer Verantwortung. Besonders wichtig sind dabei Attribute wie Freundlichkeit, Arbeitsvermögen, Können und ein geringes Gehalt. Die Patienten mit wohlklingenden Krankheiten wie Wasserkopf oder Trantüte erwarten natürlich eine vernünftige Behandlung und hinterlassen

dann ein paar Mark als Belohnung. Kennen eure Ärzte bestimmte Krankheiten nicht, müssen sie diese erst erforschen.

Fazit: Ebenso wie bei Theme Park steckt hinter dem witzigen Aussehen eine nicht ganz simple Wirtschaftssimulation. Durch die Aufteilung in einzelne Levels ist Theme Hospital für Einsteiger etwas besser geeignet.



Fakten

- 13 Levels
- kurzweiliges Spielprinzip
- gute Steuerung
- Maus-Unterstützung

TRIX

Wem allzu viele Krankheiten nerven, der sollte das Spiel einfach speichern und neu einladen.

Xploder-/Game-Buster-Codes

Unendlich Geld:
8013 B810 E0FF
8013 B812 05F5
Hohes Ansehen:
8013 C538 0400

net als andere Wirtschaftssimulationen. Doch der zweite Teil der Designer-Serie weist nicht solch einen hohen Kultfaktor wie der Vorgänger auf. (Raoul B.)



Gerade haben Sie Ihren ersten Patienten um die Ecke gebracht.

Satz mit X: Das war wohl nix. Der Patient wird sich bedanken...

TEST
Classic
SPIELSPASS
75%

THEME HOSPITAL

Hersteller/Vertrieb: Bullfrog/Electronic Arts
Erschienen: April '98
Spieler: 1 Mehrspielerspaß: entfällt
Erhältlich bei: Fachhändler

und sonst...?

Bombberman Wars	Hudson	72%
Magic - Battlemage	Acclaim	53%
Master of Monsters	Konami	49%
Monopoly	Hasbro	55%

Importe

Final Fantasy Tac.	Square	87%
Front Mission Alt.	Square	59%
Nectaris	Hudson	71%
Ogre Battle	Atlus	55%
Tactics Ogre	Atlus	74%

SPACE HULK

Aus dem Brettspiel um eine Alieninvasion hat EA eine taktische Simulation gebastelt. Eure Einheiten sind dabei vor allem terminatorähnliche Space-Marines. Als ihr Anführer bewegt ihr euch in einer Art 3D-Shooter. Per Taktik-Bildschirm gebt ihr dann Anweisungen an eure Untergebenen. Ziel ist es, die endlosen Ströme der Außerirdischen so



lange einzudämmen, bis ihr den Ausgang des Levels erreicht habt. So kämpft ihr euch dann Stück für Stück durch die mehr als 15 harten Missionen, die sehr viel Übung verlangen.

Die unberechenbaren Aliens, die gern in Horden aufkreuzen, nutzen jede Chance, euch in den Rücken zu fallen. Eine passable Grafik und eine dezente Musik erzeugen die düstere

Atmosphäre, die euch schon mal das Gruseln lehrt. Das geschieht besonders dann, wenn ihr unerwartet von einer rasenden Kreatur angegriffen werdet. (Gunther H.)

TEST Classic
SPIELSPASS
45%

SPACE HULK

Hersteller/Vertrieb: Electronic Arts/EA
Erschienen: August '96
Spieler: 1 Mehrspielerspaß: entfällt
Erhältlich bei: Fachhändler

PANZER GENERAL

Nach langer Zeit auf dem Index ist dieser Titel wieder komplett für alle Systeme freigegeben. Hintergrund: Ihr spielt in dem Hexfeld-Strategical als Deutschen den zweiten Weltkrieg nach - ein besonders schwieriges Thema in Deutschland. Gelingt es euch, aussichtslose historische Schlach-



ten herumzureißen, schlägt ihr euch dann in möglichen erdachten Schlachten weiter und dürft als Belohnung eventuell Washington erobern. Die Stärke

des Klassikers liegt neben dem intelligenten Computergegner vor allem in der Übernahme eigener Truppen in die nächste Mission, die dadurch immer besser werden. Die eher simple

Technik ist angesichts der 42 kniffligen Levels nur Nebensache. Für Hardcore-Strategen ist SSIs Vorzeige-Strategical noch immer jeden Pfennig wert. (Raoul B.)

TEST Classic
SPIELSPASS
76%

PANZER GENERAL

Hersteller/Vertrieb:SSI/Mindscape
Erschienen: Juli '96
Spieler: 1-2 Mehrspielerspaß: 73%
Erhältlich bei: Fachhändler

ALLIED GENERAL

Rückspiel in SSIs 5-Sterne-Reihe. Nach dem deutschen Marsch auf Washington dürft ihr nun als Russe, Ami oder Brite gegen die Achsenmächte des zweiten Weltkriegs vorgehen. Gegenüber Panzer General hat sich im Prinzip nichts geändert: gleiche simple Grafik, gleiches



tiefergehendes Spielprinzip, gleicher intelligenter CPU-Gegner. Ihr schlagt euch nun in 42 neuen Hexfeld-Schlachten herum, die ihr entweder in einer Kampagne

oder als Einzelszenario unabhängig davon abhandelt. Wie schon in Panzer General dürft ihr auch wieder ein paar Truppen in den nächsten Level übernehmen. Allied General ist vor allem für

diejenigen etwas, die den ersten Teil schon hundertmal durchgespielt haben oder sich mit dem Gedanken an einen deutschen Endsieg in keinsten Weise anfreunden können. (Raoul B.)

TEST Classic
SPIELSPASS
76%

ALLIED GENERAL

Hersteller/Vertrieb:SSI/Mindscape
Erschienen: Juni '97
Spieler: 1-2 Mehrspielerspaß: 73%
Erhältlich bei: Fachhändler

RISIKO

Nur wenige Brettspiele entwickeln sich zum Dauerbrenner. Risiko hatte es geschafft. In der PS-Umsetzung erwarten euch neben der Standardkarte vier neue Szenarios. Im klassischen Spielmodus dürft ihr wie gewohnt mit Würfeln um die einzelnen Länder streiten. Neu hingegen ist der mehr oder minder



brauchbare Ultimativ-Modus, in dem ihr mit einer von drei Taktiken einen Gegner überrennt. Auf die Würfel wird dabei ganz verzichtet. Zudem

beeinflussen Rebellen und das Wetter eure Truppen. Technisch hält sich Risiko dezent im Hintergrund, mal abgesehen von einer nervigen Musik. Immerhin dürfen von

den acht Gegnern auf einer Karte bis zu vier davon menschlicher Art sein, die dann abwechselnd ihren Zug machen. (Raoul B.)

TEST Classic
SPIELSPASS
63%

RISIKO

Hersteller/Vertrieb:Hasbro/Hasbro
Erschienen: März '98
Spieler: 1-4 Mehrspielerspaß: 70%
Erhältlich bei: Fachhändler

CARNAGE HEART

In der Zukunft handelnd, erweist sich Carnage Heart als iconbasierendes Aufbau-spiel, das weder grafisch noch spielerisch irgendjemanden vom Hocker reißen kann. Ihr legt euch eine Intelligenz an und baut allerlei Mechs auf. Durch unter-



schiedliche Voraussetzungen werden bei euren Arbeiten auch verschiedene zufällige Ereignisse aktiviert. Ist das der Fall, tretet ihr auf einem schachbrettartigen Kampffeld

zur Schlacht an. Zwar wird hier eine recht nette Idee gezeigt, aber leider kann das Spiel nur exzessiven Anleitungsfetischisten ans Herz gelegt werden. Fazit: Mehr

als ein müdes Lächeln konnte Carnage Heart niemanden von uns entlocken. Es ist leider einfach zu trocken. (Raoul B.)

TEST Classic
SPIELSPASS
39%

CARNAGE HEART

Hersteller/Vertrieb: Artdink/SCED
Erschienen: Oktober '96
Spieler: 1 Mehrspielerspaß: entfällt
Erhältlich bei: nicht mehr erhältlich

BATTLE-STATIONS

Das gute alte Schiffe-Versenken auf der PlayStation. Hier beharkt ihr euch entweder im Arcade-Modus per Padgehämmere gegen die CPU, oder ihr versucht einem Freund (auch durch Padgehämmere) den Garaus zu machen. Zusätzlich dürft ihr die Schiffechen



auch in einigen Kampagnen ballern lassen, um hier ein wenig logistisches Können zur See zu beweisen (aber eigentlich schippert ihr nur gelang-

weilt durch die Gegend, bis es zum Feindkontakt kommt). Zugegeben ist die Idee, die sich auf der Scheibe verbirgt, bestimmt einmal etwas anderes, aber leider arten die Schlachten doch in langweili-

ges Knöpfchendrücken aus. Hier hätte einiges mehr möglich sein können. Gähnen, bei solchem müden Kriegsspielen fällt mir immer nur eines ein: Make Love, not War! (Gunther H.)

TEST!
Classic
SPIELSPASS
39%

BATTLESTATIONS

Hersteller/Vertrieb: Lucas Arts/EA
Erschienen: März '96
Spieler: 1-2 Mehrspielerspaß: 50%
Erhältlich bei: Fachhändler

SYNDICATE WARS

In der Fortsetzung von Bullfrogs Agentenklassiker strözt die düstere Atmosphäre geradezu vor Knall, Bumm und Peng. An allen Ecken und Kanten ballert irgendwer und legt dann hinterhältige Bomben. Mit bis zu vier Leuten, die per Multitap die gemeinsame Crew leiten, müssen 38 mehr oder minder



schwierige Missionen gelöst werden. Dabei gilt es aufzupassen, denn wenn ihr eine falsche Person umnietet, habt ihr verloren. Für eure Ausrüstung habt

ihr selbst zu sorgen, zwischen den Levels dürft ihr euer hauseigenes Entwicklerbüro beanspruchen. Leider wurden im Vergleich zum Vorgänger Syndicate viele Ideen vereinfacht und damit wurde zum Teil der Reiz

genommen. So könnt ihr nur noch eine Waffe von jeder Sorte tragen und deren Verkauf ist nicht mehr möglich. Das stellt euch vor ein immenses Finanzierungsproblem der teuren Forschung. Schade drum. (Raoul B.)

TEST!
Classic
SPIELSPASS
40%

LOMAX

Hersteller/Vertrieb: Bullfrog/Electronic Arts
Erschienen: Juli '97
Spieler: 1-4 Mehrspielerspaß: 42%
Erhältlich bei: Fachhändler

THE UNHOLY WAR

Einen gänzlich neuen Weg im Strategiegenre schlägt Crystal Dynamics mit The Unholy War ein. Auf einem Hexfeld zieht ihr wie gewohnt eure Truppen. Kommt es zum Kampf, wird nichts mehr der Komponente Zufall überlassen. In einer Arena kämpft



eure Einheit gegen die gegnerische wie in einem Shooter. Dabei hängt es allein an euch, ob ihr gegen den Kontrahenten bestehen könnt oder nicht. Technisch schlägt sich

der unheilige Krieg recht gut. Einfache schnelle Polyongrafik und gute Steuerung sind die Markenzeichen. Ob sich jedoch das Konzept dieses Spiels durchsetzen wird,

bleibt fraglich, da ihr auch mit einer sehr schwachen Einheit gegen eine extrem starke bestehen könnt – entgegen aller strategischen Weisheiten. (Udo L.)

TEST!
Classic
SPIELSPASS
61%

THE UNHOLY WAR

Hersteller/Vertrieb: Crystal Dynamics/Eidos
Erschienen: Oktober '98
Spieler: 1-2 Mehrspielerspaß: 69%
Erhältlich bei: Fachhändler

A-TRAIN

Maxis Wirtschaftssimulation setzt den Finanzsektor in den Mittelpunkt. Ihr baut als Großinvestor eine Stadt auf und sorgt für eine vernünftige Verkehrsanbindung, wie Personen- und Güterzüge, LKWs und Busse. Kohle zu scheffeln ist dabei ein Muss. Das sauer verdiente Geld steckt ihr dann wieder in



Einkaufszentren und Wohnhäuser, die natürlich schön weit auseinander liegen – irgendwie muss man ja als Verkehrsbetrieb davon profi-

tieren. A-Train ist eine knallharte WiSim mit schwachbrüstiger, wenn auch detailverliebter 2D-Grafik. Immerhin wird auf Kleinigkeiten wie Tag und Nacht sowie das Wetter

geachtet. Das Spiel ist als anfängeruntauglich einzustufen und nur für echte Cracks geeignet. Die werden allerdings ihre helle Freude daran haben. (Raoul B.)

TEST!
Classic
SPIELSPASS
70%

A-TRAIN

Hersteller/Vertrieb: Maxis/Electronic Arts
Erschienen: August '96
Spieler: 1 Mehrspielerspaß: entfällt
Erhältlich bei: Fachhändler

TRANSPORT TYCOON

Oceans Wirtschaftssimulation versetzt euch in die 30er-Jahre. In dieser Zeit werden fünf Transportunternehmen gegründet, die sich um einen immer stärker umkämpften Markt streiten. Die 400.000 Mark Investitionsvolumen, die euch zu Beginn



zur Verfügung stehen, steckt ihr in Eisenbahn-, Bus-, Flug- und Schiffsverbindungen zwischen den auf der isometrischen Karte verteilten Städten und Industriegebieten. Tech-

nisch ist Transport Tycoon völlig veraltet. 16-Bit-Grafik, Sprites und quäksiges Gedudel nehmen der tiefgehenden WiSim ihren Reiz. Zudem ist sie nur für Cracks geeignet.

Besonders bei größeren Unternehmen treten schnell Stresssituationen auf, die einem durchaus die Laune verderben können. (Raoul B.)

TEST!
Classic
SPIELSPASS
59%

TRANSPORT TYCOON

Hersteller/Vertrieb: Ocean/Ocean
Erschienen: Oktober '97
Spieler: 1 Mehrspielerspaß: entfällt
Erhältlich bei: Fachhändler

Inhalt

1995

Seite

Wertung

X-Com: Enemy Unknown ... 11 77%

1996

A-Train 15 70%
 Battlestations..... 15 39%
 Carnage Heart 14 39%
 Panzer General..... 14 76%
 SimCity 2000 12 75%
 Space Hulk 14 45%
 Theme Park 13 80%
 X-Com: Terror from the Deep 11 75%

1997

Allied General..... 14 76%
 C&C: Der Tiberiumkonflikt.. 6 83%
 C&C 2: Alarmstufe Rot..... 6 89%
 C&C 2: A.R. - Gegenschlag.. 7 84%
 Magic the Gathering 13 53%
 Ogre Battle..... 13 55%
 Syndicate Wars..... 15 40%
 Transport Tycoon 15 59%
 Vandal Hearts..... 10 80%
 Warcraft 2..... 4 92%
 Warhammer 9 40%

1998

Seite

Wertung

Bomberman Wars..... 13 72%
 Constructor..... 12 75%
 Final Fantasy Tactics..... 13 87%
 Front Mission Alternative... 13 59%
 Master of Monsters 13 49%
 Monopoly 13 55%
 Nectaris 13 71%
 Risiko 14 63%
 Sentinel Returns..... 8 58%
 Tactics Ogre 13 74%
 Theme Hospital 13 75%
 The Unholy War 15 61%
 Wargames..... 7 82%
 Warhammer: Dark Omen ... 9 80%
 Z 4 49%

1999

Civilization II..... 10 76%
 Global Domination..... 5 59%
 KKND: Krossfire 8 80%
 Populous: The Beginning... 5 89%