

Markt & Technik

DIE Strategie

SPIELE-POWER



PETER SCHMITZ / CHRISTIAN SCHMIDT

DIE Strategie SPIELE-POWER

Peter Schmitz/Christian Schmidt

DIE **Strategie** **SPIELE-POWER**



Markt&Technik
Buch- und Software-Verlag GmbH

Die Informationen in diesem Produkt werden ohne Rücksicht auf einen eventuellen Patentschutz veröffentlicht.

Warennamen werden ohne Gewährleistung der freien Verwendbarkeit benutzt.

Bei der Zusammenstellung von Texten und Abbildungen wurde mit größter Sorgfalt vorgegangen.

Trotzdem können Fehler nicht vollständig ausgeschlossen werden.

Verlag, Herausgeber und Autoren können für fehlerhafte Angaben und deren Folgen weder eine juristische Verantwortung noch irgendeine Haftung übernehmen.

Für Verbesserungsvorschläge und Hinweise auf Fehler sind Verlag und Herausgeber dankbar.

Alle Rechte vorbehalten, auch die der fotomechanischen Wiedergabe und der Speicherung in elektronischen Medien.

Die gewerbliche Nutzung der in diesem Produkt gezeigten Modelle und Arbeiten ist nicht zulässig.

Alle Spieletitel sind geschützt für die jeweiligen Herstellerfirmen.

Quellenangabe: Alle Bildschirmabbildungen sind den Spielen entnommen, auf die sie sich beziehen. Die Bilder im Kapitel »Lemmings 2, The Tribes« sind dem Buch »Die Lemmings 2 Spiele Power« von R. Babel (M&T-Verlag, 91494) entnommen.

10 9 8 7 6 5 4 3 2 1

97 96 95 94

ISBN 3-87791-621-X

© 1995 by Markt&Technik Buch- und Software-Verlag GmbH,
Hans-Pinsel-Straße 9b, D-85540 Haar bei München/Germany

Alle Rechte vorbehalten

Einbandgestaltung: Grafikdesign Heinz H. Rauner, München

Lektorat: Birgit Ellissen

Herstellung: Martin Horngacher

Druck: Bosch Druck, Landshut/Ergolding

Dieses Produkt wurde mit Desktop-Publishing-Programmen erstellt
und auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt

Printed in Germany

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	7
Schach – der Urahn der modernen Strategiespiele	9
Die Geschichte des Schachspiels	9
Schach auf dem Computer – von den Anfängen bis heute	10
Ein kleiner Überblick über Schachprogramme	14
Eroberungsstrategiespiele – die Enkel des Schachspiels	21
Einleitung	21
Battle Isle I	21
History Line 1914–1918	24
Battle Isle II und Scenery Pack: das Erbe des Titan	28
Master of Orion	53
Fields of Glory	69
Entwicklungsspiele – vom Bürgermeister zum Retter der Menschheit	83
Einleitung	83
Sims, wohin man schaut	84
SimCity 2000	94
Outpost	118
Die Siedler	131
Civilization	140
Echtzeit-Strategiesimulationen	149
Einleitung	149
Space Hulk	150
Syndicate + American Revolt	164
UFO – Enemy Unknown	180
Wirtschaftssimulationen	193
Einleitung	193
Transport Tycoon	193
Der Planer und Der Planer Extra	199
Theme Park	207

Lemmings	219
Einleitung	219
Lemmings 1	219
Oh No! More Lemmings	224
Christmas Lemmings	228
Lemmings 2 – The Tribes	229
All New Worlds of Lemmings	239
 Grundlagen der Spielprogrammierung	 241
Geschichte	241
Grundlagen	241
 Entwicklung eines Beispielsprogramms	 251
Einleitung	251
Die Regeln	251
Die wichtigsten Teile des Programmcodes	253
 Demos & Shareware	 265
Spielbare Demo-Programme	265
Shareware-Spiele	265

Vorwort

Das Vorwort entstand eigentlich als letztes. Es machte auch das meiste Kopfzerbrechen. Wie beschreibt man den Inhalt eines Buches, das einen Überblick über Strategiespiele und deren Hintergründe geben soll? Vielleicht gelingt dies am ehesten durch eine Beschreibung der Ziele, die wir mit diesem Buch verfolgen.

Klar, es sollte etwas Neues bieten, etwas, das noch nie da war. Also trugen wir Ideen zusammen, wie ein Buch über Strategiespiele sein sollte. Aus dem, was noch nie da war, und dem, was unbedingt hineingehört, sollte dann ein Nachschlagewerk entstehen, das einem großen Publikum Informationen über Klassiker, Neuerscheinungen und Hintergründe bietet.

Zuerst war zu klären, wie das Buch aufgebaut werden sollte. Führen wir alles alphabetisch auf (nein, zu zerrissen) oder nach Verlagen (auch nicht so toll, warum bekommt der eine Verlag mehr Seiten als der andere)? Wir haben uns dann für eine Gliederung nach Spielbereichen entschieden (sollte dieses Spiel nicht eigentlich in einen anderen Bereich und damit in ein anderes Kapitel?). Die so entstandene Einteilung ist noch nicht der Weisheit letzter Schluß, also schauen Sie sich bitte auch die Bereiche an, die Sie nicht so sehr reizen, vielleicht entdecken Sie Ihr Lieblingsspiel ja dort.

Nachdem die Art der Gliederung feststand, stellte sich die Frage, was alles in die Spielebeschreibungen hinein sollte.

- Man sollte einen Überblick über das Spiel erhalten, um vielleicht auf dieser Grundlage eine Kaufentscheidung treffen zu können, denn die Spiele sind nicht billig ...
- Man sollte Lösungstips oder Hinweise für eine erfolgversprechende Strategie erhalten.
- Der eine oder andere Cheat sollte auch erwähnt werden.
- Das Buch sollte aktuell sein, aber auch die Klassiker enthalten.

Um die Aktualität möglichst bis in die Zeit nach dem Erscheinen des Buches zu erhalten, haben wir einige der hochgehandelten Favoriten, die erst nach Drucklegung des Buches herauskommen werden, in der Betaversion angespielt.

Das alles war nun aber nichts Neues für ein Buch dieser Thematik, es war vielleicht etwas ausführlicher, aber es war immer noch nicht das, was wir uns vorgestellt hatten.

Warum wurden eigentlich in allen anderen Büchern die Hintergründe, die Geschichte und die Grundlagen der Strategiespieleentwicklung gemieden? Gibt es dafür kein Interesse, oder wollten sich die Autoren nicht in dieses umfangreiche Gebiet einarbeiten?

Das Neuartige unseres Buches sollte also ein Einblick in die Hintergründe und die Spieleprogrammierung sein. Dabei tauchten aber Probleme auf: Wieviel sollten wir darüber schreiben, und was konnten wir beim Leser voraussetzen? Kann man einen Einblick geben,

ohne diejenigen, die nicht über ein gewisses Grundwissen in elektronischer Datenverarbeitung verfügen, zu langweilen oder abzuschrecken? Ob uns dies gelungen ist, sollen Sie beurteilen und uns vielleicht auch Ihre Eindrücke und Meinungen zusenden. Die Adresse finden Sie auf dem Bestellschein am Ende des Buches.

Viel weniger Aufwand als erwartet kostete uns die zweite Idee, aus diesem Buch etwas Besonderes zu machen: Wir wollten nicht nur die Beschreibungen der Spiele liefern, sondern dazu auch noch spielbare Demos anbieten. Die Vertreiber und Hersteller der Firmen waren sofort zur Teilnahme an dieser Aktion bereit. Mehr über den Versand der Demos am Ende des Buches.

Wir wollen aber nicht diejenigen vergessen, die wissentlich oder unwissentlich, mit großer Begeisterung oder trotz großer Einschränkungen (wir hätten Euch auch lieber häufiger gesehen!) zur Entstehung dieses Buches beigetragen haben.

Unser Dank geht also an folgende Leute:

Frau Ellissen, Markt&Technik Verlag (Geduld ist eine Tugend ...),
Frau Goodwin, Psygnosis,
Herr Fürstenberg, Microprose,
Frau Hertzler, Blue Byte Software,
Herr Knight, Maxis,
Herr Kähler, Electronic Arts,
Herr Dickmann, Greenwood Entertainment,
Herr Lotz, Bomico,
allen Usern in den entsprechenden CompuServe-Foren,

allen, die uns mit Informationen zu diesen Spielen weitergeholfen haben und schließlich all unseren Freunden und Bekannten, die es hoffentlich verzeihen werden, daß wir sie vernachlässigt haben ...

Würzburg, im September 1994

Peter Schmitz und Christian Schmidt

Schach – der Urahn der modernen Strategiespiele

Die Geschichte des Schachspiels

Keine Angst, dieses Buch beschäftigt sich nicht mit der Schach-Theorie, sondern mit Strategiespielen, die auf dem Computer gespielt werden – und Schach gehört dazu. Ein geschichtlicher Rückblick auf das Schachspiel ist notwendig, um den Einfluß dieses Spiels auf die Entwicklung der Computer-Strategiespiele zu verdeutlichen. Schach war eines der ersten Spiele, die man für den Computer umzusetzen versuchte. Dies läßt sich nur mit dem besonderen Reiz erklären, den Schach seit seiner »Entwicklung« auf die Menschheit ausübte.

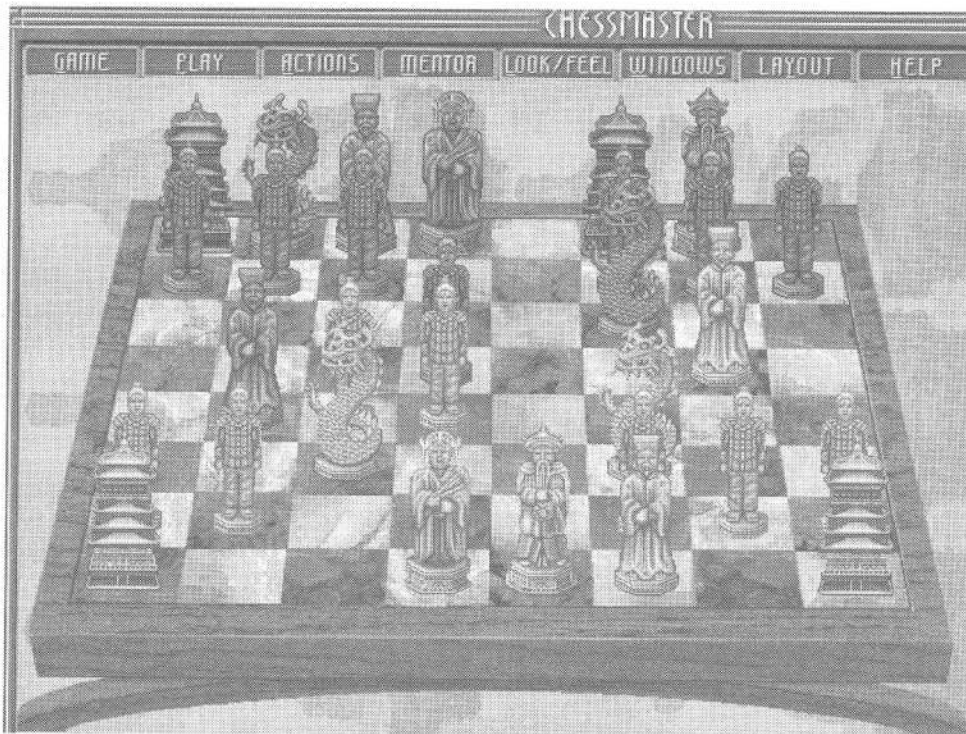
Die Geschichte des Schachspiels begann vermutlich in Indien, um das Jahr 200 vor Christus. Die Sprachwurzel des Wortes *Schach* liegt wahrscheinlich in dem Wort *Tschaturanga*, wobei *tschatur* für die Zahl vier steht und *anga* für Abteilungen. Damit wurden die vier klassischen, indischen Heeresabteilungen dargestellt, Elefanten, Reiterei, Streitwagen und Fußsoldaten.

Die Bewegung der Figuren war anders als heute, und ein Würfel, der das Schlachtenglück simulierte, war Bestandteil des Spiels. Die Aufstellung entsprach der klassischen indischen Schlachtaufstellung. In der Mitte stand der König, neben ihm sein Berater oder Wesir. Neben diesem Paar in der Mitte befanden sich die Elefanten, um die Stellung des Königs zu bewachen. Die Reiterei folgte auf dem Weg nach außen. Die äußeren Flügel bildeten die Streitwagen. Vor dieser Streitmacht war die Infanterie in einer Reihe plaziert, um den ersten Vormarsch und Angriff zu übernehmen.

Von Indien aus gelangte das Spiel in östlicher Richtung nach China und später in die Mongolei. Hier wurde, wie im indischen »Urschach«, vermutlich mit Würfeln gespielt. Diese Variante wurde von den Mongolen im 13. Jahrhundert nach Westen gebracht und hat sich bis in das späte 19. Jahrhundert in Ostsibirien gehalten.

Der zweite Verbreitungsweg führte über Persien, wo vermutlich die erste Lautverschiebung des Wortes Schach stattfand. Die Perser benannten den König in ihrer eigenen Sprache in *Shah* um. Vermutlich wurde in dieser Zeit in Persien die Würfelei aufgegeben. Mit der Eroberung Persiens durch die Araber im Laufe der Mohammedanischen Kriege gelangte das Spiel nach Arabien und Nordafrika. Durch Handel und Kriege wurde es schließlich bis nach Europa gebracht. Interessant ist die Verbreitung des Schachspiels in der Bevölkerung. Im arabischen Einflußgebiet war Schach ein Spiel der Gelehrten, die die ersten theoretischen Abhandlungen schrieben, und der Soldaten. In Europa war es ein Spiel des Adels, und ein Ritter mußte es beherrschen. In Rußland und Teilen Osteuropas wurde es zum Spiel des gesamten Volkes, und das ist es auch bis heute geblieben.

Schach ist wohl das verbreitetste Spiel der Welt, und man wird fast überall einen Mitspieler finden, egal, ob er den Turm nun Boot (Rußland) oder den Läufer Bischof (England, Amerika) nennt. In seiner mehr als 2000jährigen Geschichte hat das Schachspiel die Welt und die Gesellschaft mehr beeinflusst als jedes andere Spiel.



Chessmaster 4000
Turbo

Schach auf dem Computer – von den Anfängen bis heute

Die Geschichte des *Maschinenschach* begann 1769, als ein Wiener Gelehrter, Wolfgang von Kempelen, am Kaiserlichen Hof Maria Theresias mit dem *Türken* den ersten Schachautomaten der Welt vorstellte. Dieser Automat bestand aus einem Türkenstandbild, das auf einer Kiste saß, und die Figuren mit Hilfe einer Hydraulik bewegte. In der Truhe, auf dem die Figur saß, befanden sich Federwerke, die nach Aussagen des Erfinders die einzelnen Züge ermittelten. Der Automat war extrem spielstark und besiegte alle seine Gegner. Wer in dieser Maschine steckte und wie er sie bediente, ist bis heute nicht geklärt. Nach dem Tode Kempelens wurde der *Türke* an Johann Maelzel, einen Musiker und Schausteller, verkauft, der demonstrierte, daß es nicht möglich sei, einen Menschen in der Maschine zu verstecken und trotzdem Schach mit ihr zu spielen. Maelzel behauptete aber niemals, der *Türke* könne Schach spielen. Wie das genaue Geheimnis aussah, wird wohl nie gelüftet werden, denn der *Türke* wurde 1854 in Philadelphia von einem Feuer vernichtet.

1854 wurde *Ajeeb* vorgestellt, eine Puppe, die wie ein Ägypter gekleidet war. In ihr steckte mit Harry Pillsbury ein amerikanischer Meister des Schachspiels. 1929 wurde auch *Ajeeb* ein Opfer der Flammen.

Im späten 19. Jahrhundert wurde dann der erste Durchbruch des »Computerschachs« erzielt: Leonardo Torres y Quevedo, ein spanischer Ingenieur, baute eine Maschine, die mit Turm und König gegen einen menschlichen Spieler mit einem Turm spielte und Schach und Schachmatt erkannte und anzeigte. Die beiden Weltkriege verhinderten die weitere Entwicklung.

Erst gegen Ende des Zweiten Weltkrieges gelang es Alan Turing, einem exzentrischen Mathematiker und guten Schachspieler, mit Hilfe von Maschinen deutsche Codes zu knacken. Diese Maschinen waren die Weiterentwicklung der *Turingmaschine*, ein Rechnermodell, das noch heute in der Informatik für Beweise, besonders der theoretischen Art, verwendet wird. Im Laufe der Entwicklung der *Dekodieralgorithmen* erstellte Turing auch einen Algorithmus, mit dem sich Schach spielen lässt. Von der britischen Regierung beauftragt, einen Rechner zu bauen, diskutierte Turing auch das Problem des Computerschachs in einigen Interviews. Auf die Frage, wann denn mit einer solchen Maschine zu rechnen sei, antwortete er: »That is a question we may be able to settle experimentally in about 100 years time.« (»Dies ist eine Frage, die wir vielleicht in 100 Jahren experimentell beantworten können.«). Wie falsch er mit seiner Einschätzung gelegen hat, sollte sich erst nach seinem Tod herausstellen. In den frühen 50er Jahren testete Turing seinen Algorithmus in Spielen, war aber mit dem Ergebnis nicht zufrieden, da das Verfahren Züge wie ein grober Anfänger machte. Während Turing seine Idee auf dem Computer umsetzen wollte, verstarb er.

Fast zeitgleich formulierte Claude Shannon im März 1949 in den USA mögliche Strategien, mit denen ein Computer in der Lage wäre, Schach zu spielen. Die beiden Hauptvorschläge waren die »Brute Force«-Methode (»Gewaltmethode«), in der man alle Züge berechnet und dann den besten auswählt, und die »Heuristische Methode«, in der der Rechner die Züge und Stellungen bewertet und schwächere Züge nicht mehr berechnet. Shannon hielt die erste Methode für sinnvoller, da sie direkt die Stärke des Computers, die hohe Rechenleistung, ausnutzt.

Aber erst 1956 gelang es Ulam und Stein in Los Alamos, New Mexico, eine vereinfachte Version des Schachs auf einem sechs mal sechs Felder großen Spielbrett zu programmieren. Dies geschah im Rahmen eines Regierungsprojekts (welches Ziel eine Regierung damit verfolgt, einem Computer strategisches Denken beizubringen, dürfen Sie sich selber überlegen. Ein Tip: Es geht um mehr als den Speiseplan der Kantine ...). Dieses Programm *Maniac 1* berechnete in zwölf Minuten einen Baum der Tiefe vier mit allen Zugmöglichkeiten (es berechnete also vier Züge im voraus, mehr dazu später, im Programmiereteil) und konnte gegen einen unbekannten Anfänger, der das Spiel seit einer Woche »beherrschte«, gewinnen.

Der nächste Meilenstein war eine Veröffentlichung im Juni 1958 im *Scientific American* von A. Berstein und M. Roberts, die gemeinsam mit T. Arbuckle und M.A. Belsky einen IBM 704, einen Lochkartenrechner, mit einem Schachprogramm programmierten. Das Programm umfaßte 8000 Lochkarten und konnte nur über eine Lochkarteneingabe gespielt

werden. Seine Bewertungsfunktion war ausgefeilter als die von *Maniac 1*, und das Programm berechnete 42 000 Operationen pro Sekunde. Das Programm galt von seiner Spielstärke her als »brauchbarer Amateur«.

Im nächsten Jahr gelang es einer Arbeitsgruppe unter Führung von Herbert Simon, ein Programm mit leicht verbesserter Spielstärke zu entwickeln. Es brauchte dafür allerdings eine gute Stunde zur Zugberechnung. Aber die Stärke dieses Programms und die Fortschritte der letzten Zeit veranlaßten H. Simon zu der Äußerung, daß binnen zehn Jahren ein Computer Schachweltmeister sei.

1965 testete H. L. Dreyfus *Maniac 2*, das »Bernstein«-Programm und eine Eigenentwicklung, um dann festzustellen, daß ein Computer einen ernsthaft spielenden Menschen nicht schlagen könne. Im Dezember des gleichen Jahres wurde er dann von *Mac Hack*, einer Entwicklung von R. Greenblatt und D. Eastlake, bezwungen. *Mac Hack* war in der Lage, 80% seiner Gegner zu besiegen und 1968 hatte *Mac Hack Vi* eine ELO-Zahl von 1500 Elo7 und galt damit als ernstzunehmender Gegner.

ELO-Wertung

Die ELO-Wertung ist eine schachspezifische Wertung der Spielstärke eines Turnierspielers. Das System ist dem der Tennisweltrangliste ähnlich. Am Ende einer Partie wird die ELO-Zahl beider Gegner nach einer Formel neu berechnet. Die ELO-Wertung bewegt sich in den Bereichen von ca. 800 für einen Anfänger bis ca. 2800 als Mindestpunktzahl für den Weltmeister.

In der Folgezeit überschlugen sich die Ereignisse auf dem Schachprogrammsektor. Anfang der 70er Jahre wurden die ersten Computerschach-Weltmeisterschaften ausgetragen, und die beiden beherrschenden Programme waren das amerikanische *Chess 2.0* in immer neuen Weiterentwicklungen bis *Chess 4.7* und das russische *Kaissa*.

1978 war die Zeit dann reif für die »Levy-Herausforderung«. Zehn Jahre zuvor wettete der internationale Meister David Levy, daß binnen zehn Jahren kein Schachprogramm in der Lage sei, ihn zu besiegen. Die Wetten stiegen im Laufe der Zeit immer weiter an, und Levy spielte eine Reihe Spiele gegen *Chess 4.5*, *Kaissa*, *Mac Hack Vi* und *Chess 4.7*, und nur das letztgenannte Programm war in der Lage, gegen den Meister zu punkten. Dieser eine Sieg von *Chess 4.7* war trotz aller Enttäuschung der Programmierer ein Durchbruch. Zum ersten Mal in der Schachgeschichte wurde ein Internationaler Meister von einem Schachprogramm besiegt!

1983 wurde Levy von *Cray Blitz* herausgefordert, siegte aber, ohne ein Spiel zu verlieren. Allerdings stellte er bei anschließender Analyse der Spiele fest, daß die Rechner insgesamt an Spielstärke gewonnen hätten.



Chessmaster 4000
Turbo

Seitdem gab es nur zwei Weiterentwicklungen, die wirklich neue Maßstäbe setzten, indem man Spezialrechner und die zugehörige Software schuf und miteinander verband: Im Oktober 1985 mit *Hitech* von H. Berliner, C. Ebeling und M. Campbell, einem auf dem 64-Prozessorsystem beruhenden Computer, das erst von *Deep Thought*, dem momentanen Stand der Technik, geschlagen werden konnte. *Deep Thought* errechnet in einer Sekunde eine Milliarde Stellungen und hatte 1989 eine ELO-Zahl von 3400 und lag damit 500 Punkte vor Kasparov!

Kasparov behauptete, daß es immer noch kein Programm gebe, das ihn schlagen könne, und führte 1989 einen Zwei-Partien-Schaukampf gegen *Deep Thought*, in dessen Verlauf er beide Partien gewann.

Im Laufe des Jahres 1990 besiegte *Deep Thought* fünf der zehn gegen ihn angetretenen Großmeister und 12 der 14 Internationalen Meister, die sich an ihm versuchten.

1993 wurde *Deep Thought* zur Analyse der Weltmeisterschaften verwendet.

Sollten Sie zu der großen Mehrzahl der Schachspieler gehören, die weder Großmeister noch Internationaler Meister sind, dann sollten Sie sowohl aus finanziellen Gründen (ein Spezialrechner der Klasse eines *Deep Thought* kostet schon etwas) wie auch aus Frustrationsvermeidung von der Anschaffung *Deep Thoughts* Abstand nehmen. Von den im nächsten Abschnitt besprochenen Spielen dürften sicher einige stark genug sein, um eine echte Herausforderung zu sein.

Der Weg, Schachprogramme zu verarbeiten, indem man Computer speziell für das Schachspiel baut, hat Vor- und Nachteile. Diese Rechner können zwar nur Schach spielen,

aber da das Programm in Hardware gegossen ist, läuft es viel schneller und kann so mehr Züge vorausberechnen. Führender Hersteller der Rechner ist die in München beheimatete Firma Hegener&Glaser, die *Mephisto* herstellt. Schachcomputer gibt es in allen Größen, vom kleinen Reisegerät bis zum noblen Tischgerät. Die Rechner verfügen fast alle über ein eigenes Sensorschachfeld, das die Eingabe unkompliziert macht. Zu den herausragenden Leistungen der Mephisto-Reihe gehört ein Sieg über den amtierenden Schachweltmeister (Karpov) in einer Simultanpartie 1990. Es war die erste Niederlage eines Weltmeisters gegen einen Computer.

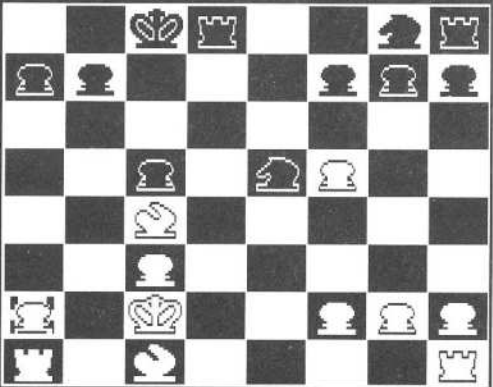
HILFE F1 drücken ANZEIGE F2 drücken	BEFEHLE 2 Spieler Vorwärts Handicap	Umdrehen Wiederhlg Ausdruck Bewertung	Rechner Zurück Partien Ende	Niveau Musik Oder?	Demo Tip Stop	AUFSTELLEN F3 drücken NEUE PARTIE S drücken
--	--	--	--------------------------------------	--------------------------	---------------------	--

SPIELER 00:01:43	RECHNER 00:00:30
---------------------	---------------------

9	E1xD1	. . C8xF5
10	E4xF5	. . B8-C6
11	F1xC4	. . E8-C8+
12	D1-C2	. . C6-E5
13		

IHR ZUG!

NIVEAU 3 6 Sek TURNIERSTATUS



Psion-Chess

Ein kleiner Überblick über Schachprogramme

In diesem Kapitel wollen wir kurz einige auf dem Markt erhältliche Schachprogramme vorstellen. Dabei handelt es sich nur um eine Auswahl, denn alle aufzuführen und zu besprechen, würde den Rahmen sprengen.

Die Programme sind in alphabetischer Reihenfolge aufgeführt. In Klammern zu Beginn des Textes steht der Hersteller, damit man das entsprechende Programm leichter finden kann.

Suchen Sie sich auf jeden Fall ein Schachprogramm, das in etwa Ihre Spielstärke hat. Immer gewinnen verliert mit der Zeit auch seinen Reiz und ist keine Herausforderung, und ständig vom Brett gefegt zu werden, ist auf Dauer auch nicht das Wahre. Wenn Sie Schach regelmäßig auf Turnieren oder gegen Turnierspieler spielen, dann können Sie die Spielstärke an der ELO- oder INGO-Zahl (ein deutscher Maßstab, der nach ähnlichen Gesichtspunkten wie die internationale ELO-Zahl berechnet wird) abschätzen. Beide Zahlen sind ein Maß für die Turnierstärke eines Spielers.

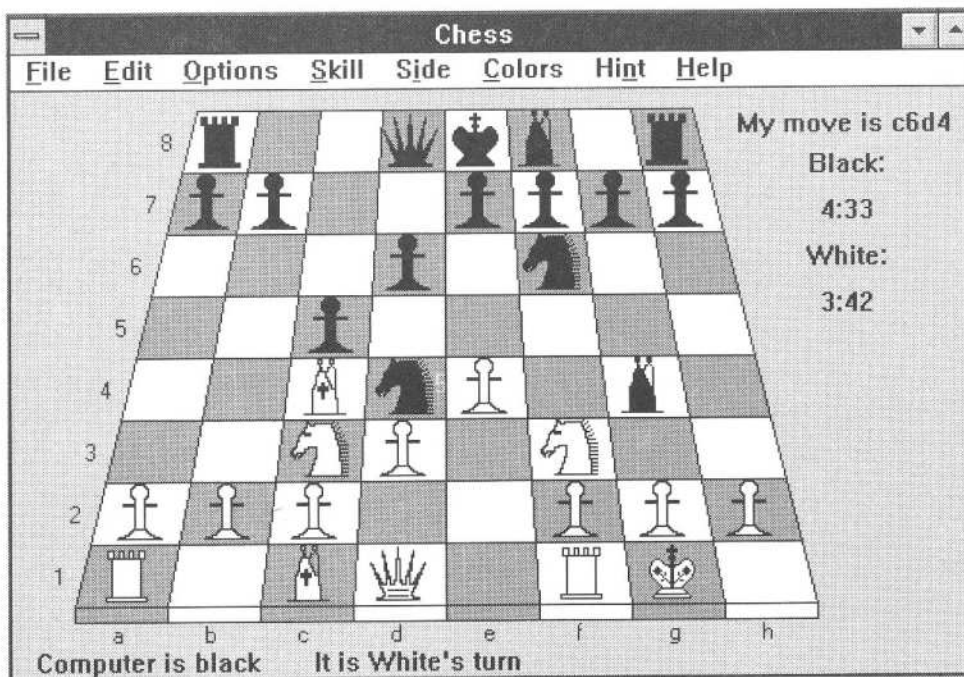
Bedenken Sie beim Erwerb eines Schachspiels, daß Sie einen Spielpartner erwerben, der Ihre Fehler aufdeckt und nicht mit Geniestreichen aus der unteren Trickkiste aufwartet. Wenn Sie gegen einen Computer Schach spielen, erwartet Sie in der Regel ein fundiertes und sauberes Stellungs- und Kombinationsspiel und kein wilder Budenzauber und sprühendes Angriffsschach im Stile eines Short.

Battlechess 4000

Battlechess 4000 (Interplay) besticht weniger durch seine Spielstärke als vielmehr durch die Animationen. Futuristische Figuren liefern sich beim Schlagen Gefechte, in denen es mitunter recht rauh zugeht. Im Laufe der Entwicklung von *Battlechess* (es ist inzwischen die vierte Generation) haben sich die Figuren und Animationen geändert. Die Spielstärke ist im unteren Bereich aller hier vorgestellten Spiele anzusiedeln. Leute, die beim Schach auch ein bißchen Spaß und was fürs Auge haben wollen, sind hier richtig.

Chess

Chess (Microsoft) befindet sich im Entertainment Pack IV von Microsoft. Auf eine aufwendige grafische Umgebung wurde verzichtet, und man beschränkte sich auf eine zweidimensionale Darstellung des Spiels. Es bietet eine Uhr und einen »Einblick« in die Züge des Rechners. Eine Option zeigt alle möglichen Züge einer ausgewählten Figur und gibt so eine Hilfestellung für Leute, die das Schachspiel erst noch lernen wollen beziehungsweise mit den Figuren nicht so vertraut sind. Die Spielstärke liegt im selben Bereich wie bei *Battlechess 4000*. Insgesamt ist es wohl für Einsteiger und eine schnelle Partie zwischen- durch geeignet.



Chess

Chess Net

Chess Net (Masque) wurde speziell für den Einsatz in einem Netzwerk entwickelt und ist von seiner Ausstattung her eher spartanisch. Die Spielstärke des Computers ist nicht der Weisheit letzter Schluß. Zwar ist die Stärke in den unteren Levels angemessen, aber in den höheren Spielstärken tut sich dann nichts mehr, und die Spielstärke stagniert.

Chessmaster 4000 Turbo

Chessmaster 4000 (Software Toolworks) ist wohl das beste Schachspiel für den PC, das im Augenblick auf dem Markt zu finden ist. Von der Spielstärke ist nach oben fast alles drin, und auch erfahrene Spieler werden gefordert. Ansprechende Optionen bieten auch Interessantes für das Auge (von Fantasiefiguren über postmodernes Design bis zu den Standardfiguren in allen möglichen Farben und Anordnungen, wie schrägstehenden Schachbrettern und so weiter, ist alles möglich).

Auch als Anfänger sollten Sie nicht vor *Chessmaster 4000* zurückschrecken, denn die eingebauten Trainerfunktionen führen den Anfänger behutsam vom bloßen Kennen der Zugmöglichkeiten zum strategischen Verständnis, das ein guter Schachspieler entwickeln muß.

Chessmaster 4000 ist die Ausnahme von der oben im Vorstellungstext gemachten Aussage, daß ein Computer »nur« ein überzeugendes Stellungsspiel bietet und den Gegner langsam niederringt, statt durch eine geniale Kombination ein Matt zu spielen, das einen Schönheitspreis verdient.



Schmidt gegen
Karpov

Als besonderes »Häppchen« steht Ihnen die Option zur Verfügung, den Computer anzuweisen, den Stil eines großen Meisters der Schachgeschichte nachahmen zu lassen. Es ist ein besonderes Erlebnis, gegen einen Positions- und Stellungsspieler wie Emanuel Lasker zu spielen und in der nächsten Partie gegen einen Angriffsspieler wie Bobby Fisher. Die Spielstärke läßt sich dabei individuell regeln. Es ist möglich, eine Gesamtzeit für beide Spieler auszumachen, dem Rechner eine feste Zeit pro Zug zuzuteilen oder einfach eine Berechnungstiefe – »Denke vier Züge voraus« – festzulegen.

Die Bibliothek enthält ein umfangreiches Sortiment an Eröffnungen und berühmten oder lehrreichen Partien mit den dazugehörigen Kommentaren, die auf Wunsch auch von Anatoly Karpov, Exweltmeister, gesprochen werden. Die Sprachausgabe ist wirklich als »gelingen« einzustufen, und auch die Qualität der Ratschläge ist unserer Meinung nach hoch (um genau zu sein: Wir wären auf vieles nicht gekommen). Sollten Sie einen menschlichen Schachpartner in einer anderen Stadt vorziehen, dann können Sie die Modemeinrichtungen nutzen und über das Netz Schach spielen. *Chessmaster 4000* läuft von einer CD unter Windows, somit können Sie auch alle Optionen der Windows-Programme nutzen.

Einen Wermutstropfen gibt's dann aber doch noch: Sie sollten über Englischkenntnisse verfügen, denn die Kommunikation, egal ob Sprache oder Texte, ist in Englisch.

Fritz

Ein Schachprogramm, das durch seine einfache 2-D-Darstellung nicht unbedingt in den Trend der Programme mit durchdachter, hochauflösender grafischer Animation paßt. Die eigentliche Stärke ist die große Schachdatenbank, in der über 600 kommentierte Partien gespeichert sind. Beim Nachspielen dieser Partien kann man immer wieder kommentierte Varianten der Spiele ablaufen lassen und wird so in die Hintergründe der Strategie eingeführt. Unterstützt wird der Spieler durch das Einblenden zweier Analysebretter, auf denen der gerade vom Computer berechnete Zug angezeigt wird. Da fast alle anderen Programme diese Option nur in Form einer Zugnotation ausgeben, handelt es sich hier um eine hervorzuhebende Eigenschaft.

Genius 2

Gäbe es heute noch Spartaner, sie hätten an *Genius 2* ihre Freude gehabt. Die Ausstattung ist dürftig, es wird nur eine 2-D-Darstellung geboten, und der Kopierschutz ist nervtötend. Darüber hinaus werden als Optimalkonfiguration *schlichte 12 Mbyte EMS* gefordert, und der Spaß ist auch noch für ein Schachprogramm sehr teuer. Die einzigen Vorteile sind die hohe Spielstärke, die deutsche Version und die Möglichkeit, die Bewertung der Schachfiguren direkt zu verändern (wenn Sie schon auf fairem Weg nicht gewinnen können, dann haben Sie hier die Möglichkeit, den Rechner anzuweisen, einen Bauer höher als eine Dame einzuschätzen ...)

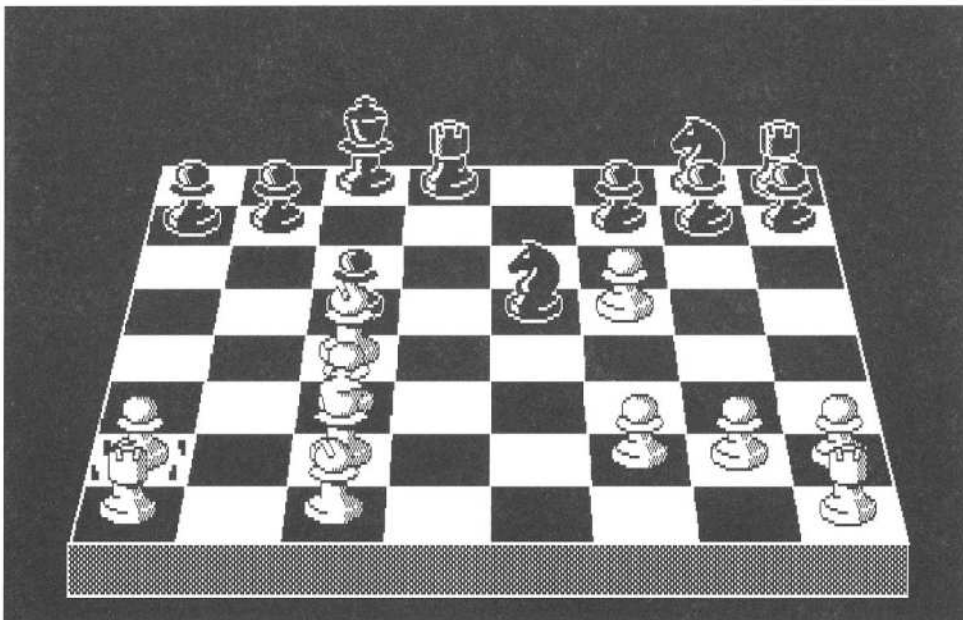
Kasparovs Gambit

Kasparovs Gambit (Electronic Arts) ist ein Produkt aus der Zusammenarbeit von EOA und Gari Kasparov, (Ex-)Weltmeister (je nach Schachverband), das sich besonders an Anfänger und Gelegenheitsspieler wendet. Die Unterweisungen werden in Videosequenzen vom Meister selbst gegeben, und die Eröffnungs- und Partienbibliothek ist gut sortiert (auch hier ist eine CD wegen der Datenmenge notwendig). Wie in ein oder zwei anderen Schachprogrammen können Sie sich Ihre Spielstärke vom Computer bewerten lassen. Die Ausgabe wird, wie bei Turnierspielern, in ELO-Punktzahlen ausgedrückt. Das einzige Problem ist die

Spielstärke, die mit der ansprechenden Aufmachung nicht unbedingt mithalten kann. Geübte Spieler werden schnell die Herausforderung vermissen.

Psion Chess

Psion Chess (Psion) ist ein echter Klassiker und Veteran. Es war eines der ersten Spiele mit einer 3-D-Darstellung des Brettes und bietet immerhin 50 Partien in der Bibliothek. Das hört sich nach nicht allzuviel an, aber 1984 war das das Maß aller Dinge. 1984 gewann *Psion Chess* die Computerschach-Weltmeisterschaft in der Klasse der Mikrocomputer und konnte diesen Erfolg 1987 wiederholen. Es verfügt über ein Eröffnungsrepertoire von fast 4000 Zügen und hat 28 Schwierigkeitsstufen. Die Spielstärke ist für ein Programm dieses Formats (eine Diskette) beachtlich und bildet für manchen Einsteiger eine solide Basis.



Psion Chess

Star Wars Chess

Die einzige Besonderheit, mit der *Star Wars Chess* (Mindscape) aufwarten kann, sind die Figuren aus den Star-Wars-Filmen, die sich hier als Figuren auf dem Schachbrett hin- und herschieben lassen. Untermalt wird das Ganze von einer schwachen Spielstärke und ein paar grafischen Bugs (Fehler), die einem die Haare zu Berge stehen lassen. Wenn Sie sich darauf einlassen wollen und ein echter Fan von Star Wars sind und sich von nichts abschrecken lassen, dann ist der Spruch »Möge die Macht mit Dir sein« auch bitter nötig.

Diese Zusammenfassung ist nicht umfassend, und es wurden auch nicht alle auf dem Markt erhältlichen Schachprogramme hier vorgestellt. Klassiker wie *World Chess Sargon* (lange Zeit das beste PC-Schachprogramm) konnten aus Platzgründen nicht aufgeführt werden.



*Chessmaster 4000
Turbo*

Wenn Sie mehr über Computerschach erfahren wollen, dann schauen Sie sich in der örtlichen Bibliothek oder bei den Buchhändlern um. Auch Ihr Softwarehändler wird Ihnen mit Auskünften zu den einzelnen Spielen sicher gerne zur Verfügung stehen.

Eroberungsstrategiespiele – die Enkel des Schachspiels

Einleitung

Zugegeben, diese Überschrift mag ziemlich frech klingen. Da erhebt eine Gruppe Spiele Ansprüche, zur Familie des Schachspiels zu gehören, obwohl sie nicht immer den gleichen Prinzipien folgen. Und doch läßt sich eine Verwandtschaft in gewissen Punkten nicht leugnen. Schach simuliert eine Armee mit unterschiedlichen Truppenteilen, in der jede Truppenart ganz spezielle Fähigkeiten hat. Bei den meisten in diesem Abschnitt besprochenen Spielen ist es genauso. Sie haben in der Regel ein »Spielfeld«, auf dem sich Ihre Armee einem Gegner stellt (*Battle Isle*, *Fields of Glory*). Manchmal geht es auch um mehr, nämlich um die Eroberung ganzer Landstriche oder, etwas unbescheidener, um die Eroberung des Weltalls (*Master of Orion*). In einigen dieser Spiele können Sie sich Ihre Schiffe oder Truppen selber herstellen, entwerfen oder beschaffen, in anderen ist dies alles vorgegeben.

Master of Orion kann auch als Entwicklungs- und Diplomatiespiel angesehen werden, denn schließlich können Sie sich, bei entsprechend geschickter Verhandlungsführung, zum »Master of Orion« wählen lassen. Man könnte auch sagen, dieses Spiel basiert darauf, daß die überlegene Technik siegt, also ist es ein Entwicklungsspiel ...

Der Unterschied zwischen Strategie und Taktik wird in fast allen Spielen, die hier besprochen werden, deutlich. In der strategischen Planung beschäftigt man sich mit den Zielen, die man erreichen will, in der taktischen Planung mit der Umsetzung dieser Ziele. Will man also in der strategischen Planung einen Hügel oder einen anderen strategischen Punkt einnehmen, dann übernimmt man in der taktischen Planung den Vormarsch und teilt den Truppen ihre jeweiligen Gegner zu.

Wen Schach nicht mehr reizt (solche Leute soll es ja auch geben), oder wer einfach etwas Neues ausprobieren möchte, findet in diesem Kapitel bestimmt einige interessante Anregungen.

Einen Unterschied zu Schach gibt es aber meistens: Bei diesen Spielen sind die Anfangsaufstellungen und Ausgangspositionen nicht immer gleich, aber wer sagt denn, daß das Leben immer fair ist ...

Battle Isle I

Varianten des Spiels

Battle Isle war zum Zeitpunkt seines Erscheinens eine neuartige Strategiesimulation aus dem Hause »Blue Byte«. Es gehört nicht zu den Spielen, die klar erkennbare Wurzeln haben, vielmehr wurde es selbst zum Ausgangspunkt einer Spieleserie, die ihre Fortsetzung in *History Line 1914–1918* und *Battle Isle II* fand.

Grundidee des Spiels

Sie sind der Befehlshaber einer Armee und haben Roboteinheiten unter Ihrem Kommando. In verschiedenen Szenarien gehen Sie gegen eine feindliche Armee vor, die Sie durch eine überlegene Strategie und besseres taktisches Verhalten besiegen müssen. Sie haben dazu eine Reihe von Einheiten zur Verfügung, die jeweils spezielle Fähigkeiten haben und deren Kampfkraft von verschiedenen Faktoren, wie Gelände und Stellung zu anderen Verbänden beeinflusst wird.

Um eine Schlacht erfolgreich zu beenden, müssen Sie in der Regel das feindliche Hauptquartier erobern.

Der Hauptbildschirm

Der Bildschirm ist in zwei Teile geteilt. Auf der einen Seite sehen Sie Ihre eigenen Truppen und auf der anderen Seite einen Ausschnitt aus der Formation des Gegners. Unter diesen beiden Bildschirmen ist ein einzeliliges Feld, auf dem die Meldungen des Rechners erscheinen.

Der Bildschirm ist leider nicht besonders übersichtlich, aber Sie können jederzeit eine Gesamtkarte anfordern. Die Steuerung erfolgt wahlweise mit Maus, Joystick oder Tastatur. Es gibt einen Zweispieler-Modus, in dem Sie mit einem Freund die heißesten Schlachten schlagen können.

Der Spielablauf ist in eine Bewegungs- und eine Angriffsphase unterteilt. Ihre Truppen können also nicht beides gleichzeitig machen. Während Sie Ihre Einheiten bewegen, kann der Gegner seinen Einheiten Ziele zum Angriff zuweisen und umgekehrt. Da in der Computerberechnung erst geschossen und dann bewegt wird, kann es vorkommen, daß Ihre Befehle mangels Befehlsempfänger nicht mehr ausgeführt werden können.

Der Kampf und die Bewegung

Der Kampf und die Bewegung laufen nach bekanntem Schema ab: Sie wählen die betreffende Einheit aus, und die erlaubten Ziele werden angezeigt. Nun müssen Sie nur noch das Zielfeld oder die Zieleinheit anwählen, und der Zug wird gespeichert. Sind alle Ihre Züge eingegeben, geben Sie das Signal zum Moduswechsel (Bewegung – Kampf). Haben beide Parteien ihre Eingabe beendet, werden die Befehle ausgeführt.

HELP?!

Hinweise zur Strategie und zur Taktik finden Sie in den Abschnitten über *History Line 1914 – 1918* und im Handbuch zu *Battle Isle*. Die Taktiken aus *Battle Isle II* gelten hier noch in den Grundzügen, aber durch den Wegfall der Modiwechsel sind diese Hinweise nicht immer haltbar.

Als besonderes Bonbon hier die Codes der einzelnen Levels:

Battle Isle, Ein-Spieler-Modus:

Level	Code	Level	Code
01	CONRA	09	MAGIC
02	PHASE	10	SPACE
03	EXOTY	11	VALEY
04	MOUNT	12	TASTY
05	FIGHT	13	TERRA
06	RUSTY	14	SLAVE
07	FIFTH	15	NEVER
08	VESUV	16	RIVER

Battle Isle, Zwei-Spieler-Modus:

Level	Code	Level	Code
01	FIRST	09	TIGER
02	GHOST	10	SNAKE
03	GAMMA	11	ZENIT
04	MARSS	12	DONNA
05	EAGLE	13	VESTA
06	METAN	14	OXXID
07	FOTON	15	DEMON
08	POLAR	16	GIANT

Battle Isle, Data Disk I, Ein-Spieler-Modus:

Level	Code	Level	Code
01	BLOCK	14	TWEAK
02	WATCH	15	NIPON
03	LAGUN	16	FLAIR
04	BIRMA	17	ARROW
05	SERPT	18	KORSO
06	RAMBO	19	NOUTH
07	YUKON	20	FJORD
08	POINT	21	DONOR
09	FROGS	22	LEYES
10	ITALY	23	JUMPY
11	LINES	24	WERFT
12	VARUS	25	WINIT
13	SOUND		

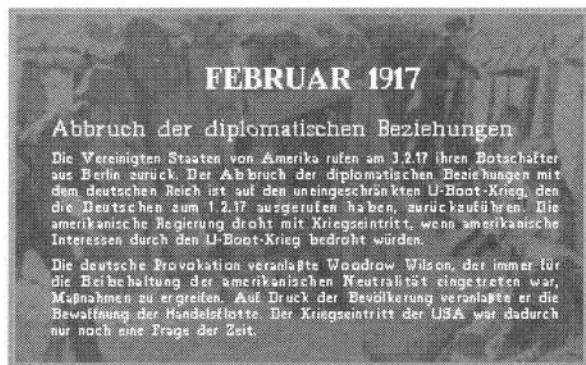
Battle Isle, Data Disk I, Zwei-Spieler-Modus:

Level	Code	Level	Code
01	CLOCK	06	MIROR
02	LOSAG	07	ROMEL
03	BOMBS	08	MAGMA
04	COMET	Bonus	TENNO
05	PEARL		

History Line 1914–1918

Varianten des Spiels

Die Varianten sind schnell aufgelistet: *History Line 1914–1918* ist eine Übertragung von *Battle Isle I* in die Zeit des Ersten Weltkrieges. Sicher ist gerade diese Übertragung fragwürdig, hat man doch im Gegensatz zu *Battle Isle* nicht Roboter und Maschinen, sondern »richtige« Menschen unter seinem Kommando, und das auch noch vor dem Hintergrund eines der blutigsten Kriege in der Geschichte der Menschheit.



Die Spielentwickler sehen diese Problematik ebenfalls und versuchen durch Einstreuung geschichtlicher Auflistungen, ein Bild der Zeit und auch des Elends dieses Krieges zu vermitteln. Die Aufmachung dieser geschichtlichen Tafeln erinnert an eine Chronik, zumal die Hintergründe, also die Seiten der Chronik, aus Bildern dieser Zeit bestehen.

Grundidee des Spiels

Natürlich handelt es sich hier um eine klassische Strategiesimulation, in der man eine Seite des Konflikts übernimmt und spielt, und der Computer oder ein menschlicher Gegner die andere Seite steuert. Mit »Seiten des Konfliktes« sind in diesem Fall die Truppen der Alliierten (hauptsächlich Frankreich) und die des Deutschen Kaiserreiches gemeint. Man befindet sich mit seinen Truppen auf einem vorgegebenen Gelände und muß versuchen, das gegnerische Hauptquartier zu erobern. Jede Einheit hat bestimmte Charakteristiken wie Reichweite, Geschwindigkeit und Kampfkraft.

Hat man das Hauptquartier des Gegners erobert, kommt die nächste Unterweisung in der Geschichte, und man erhält ein neues Codewort für das nächste Level.

Der Spielablauf

Das Hauptmenü

Hier wird man begrüßt und kann sich in das Getümmel stürzen. Man gibt das Paßwort der gewünschten Karte an und stellt sich die Bedienung und die Spielwerte ein. Die Paßwörter für die Zwei-Spieler-Option befinden sich im Anhang des Handbuches.

Die Alliierten (Frankreich und Großbritannien) haben andere Karten und Paßwörter als die Mittelmächte (Deutschland und Österreich-Ungarn). Es ergibt sich so eine ganze Reihe von Missionen oder besser Szenarien. Die Paßwörter dieser Szenarien findet man unter HELP?! in diesem Kapitel.

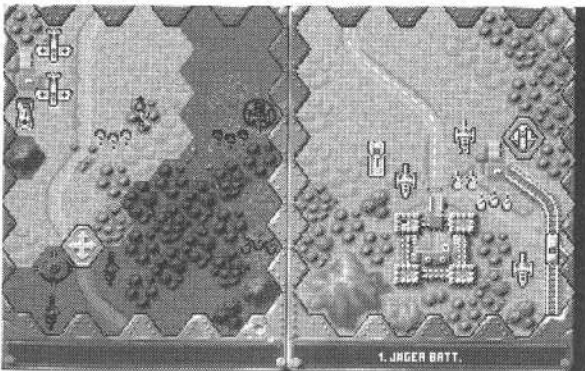
Unter *Spielwerte* kann man Einstellungen vornehmen, die den Schwierigkeitsgrad und damit die erreichbaren Punktzahlen festlegen.

Der Menüpunkt *Bedienung* läßt Ihnen die Wahl, ob Sie über Tastatur, Joystick oder Maus spielen wollen.

Der Punkt *Extras* enthält die Bestenliste und läßt Sie ein abgespeichertes Spiel wieder neu laden.

Eine Kampagne, also eine Missionsreihenfolge, besteht aus 24 Szenarien und umfaßt den gesamten Krieg, jeweils aus der Sicht einer Seite.

Das Spielfeld



Die Darstellung des Spielfeldes ist etwas unübersichtlich und gewöhnungsbedürftig. Wer *Battle Isle I* schon kennt, der dürfte hier aber keine Umstellungsschwierigkeiten haben, weil, wie schon gesagt, *History Line 1914–1918* eine Übertragung *Battle Isles* in eine andere Welt ist.

Das Spielfeld zeigt immer nur einen kleinen Ausschnitt der gesamten Karte, und man hat es deshalb nicht immer ganz leicht, die Übersicht zu behalten.

Sie bewegen mit der Maus oder dem Joystick einen Marker über das Spielfeld und können auf diese Weise über die Karte scrollen und den einzelnen Einheiten Befehle erteilen.

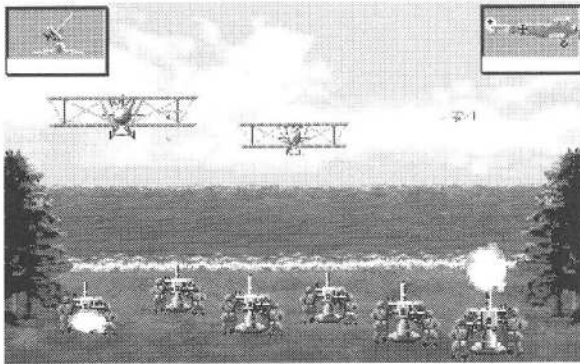
Die Steuerung

Zunächst noch etwas Grundsätzliches über dieses Spiel. Es gibt zwei Phasen, die sich immer abwechseln: eine Bewegungsphase und eine Kampfphase. Beide Phasen sind nicht vertauschbar, also entweder Ihre Truppen bewegen sich, oder sie kämpfen (bzw. sie lassen das Kämpfen bleiben).

Die einzelnen Untermenüs (die Statistiken der Einheiten, Zug- oder Angriffsmöglichkeiten und so weiter) erreicht man, indem man den Feuerknopf gedrückt hält und dann den Joystick oder die Maus nach oben/unten oder links/rechts bewegt. Die dann erscheinenden Symbole geben Auskunft über die möglichen Befehle. Genauer wird das alles im Handbuch erklärt.

Besonders wichtig ist die Übersichtskarte, die man ebenfalls auf diese Weise abrufen kann. Bei den kleinen Szenarien zu Beginn mag man ja noch ohne Probleme den Überblick behalten, aber bei größeren Karten verliert man schlicht und ergreifend die Übersicht.

Besonderheiten des Kampfes



Die Kämpfe werden in der Reihenfolge ausgetragen, in der Sie die entsprechenden Befehle gegeben haben. Sie sollten dies eigentlich immer bedenken und diese Tatsache dann auch ausnutzen. Die einzelnen Einheiten haben unterschiedliche Reichweiten und Angriffstärken, die ihre Einsatzmöglichkeiten beeinflussen. Schwere Artillerie kann nach einer Bewegung nicht sofort angreifen, da die Geschütze erst noch ausgerichtet werden müssen, Infanterie kann hingegen sofort in einen Kampf eingreifen. Wichtig ist auch, daß die Einheiten im Laufe der Zeit immer besser werden. Wenn es einer Einheit gelungen ist, einem Gegner Verluste zuzufügen oder ihn zu vernichten, gewinnt die betreffende Einheit an Erfahrung. Je erfahrener eine Einheit, desto besser ist ihr Angriff und ihre Verteidigungsfähigkeit.

Je mehr eigene Einheiten um die des Gegners postiert sind, desto schwächer ist seine Verteidigung. Dabei müssen nicht alle Ihre Einheiten angreifen. Eine schwache Einheit, die schon Verluste erlitten hat, kann so eine starke Einheit unterstützen.

HELP?!

Als erstes sollten wir wieder zwischen Strategie und Taktik unterscheiden. Strategie ist der große Plan, der das Ziel erreichen soll, Taktik die Vorgehensweise im kleinen. Soll zum Beispiel der Gegner durch den Verlust von Fabriken und Depots so geschwächt werden, daß er keine Verstärkungen mehr in das Kampfgebiet bringen kann, und so ein Gegenangriff möglich wird, wäre das die Strategie. Das genaue Vorgehen, welche der eigenen Einheiten

denn nun welche Einheit des Gegners angreift, wäre die Taktik. Die Strategie ist die Grundlage, aber das Spiel wird eigentlich in den kleinen Gefechten, also der taktischen Abteilung entschieden.

Einer der wichtigsten Punkte der Taktik ist die Stellung. Wenn sich Ihre Truppen in der besseren Stellung befinden, hat es Ihr Gegner immer schwer, sie anzugreifen. Ihre Stellung ist also der Schlüssel zum Sieg. Folgende Faustregeln zur Stellung geben Ihnen Hinweise, worauf Sie zu achten haben:

1. Meiden Sie offenes Gelände, Sie stehen da auf dem Präsentierteller, und Ihre Einheiten werden zu Schießscheiben.
2. Achten Sie darauf, nicht eingekesselt werden zu können. Schwieriges Gelände an den Seiten macht es für Ihren Gegner schwerer, dies zu erreichen.
3. Sorgen Sie für Reparaturmöglichkeiten in der Nähe.
4. Die erste Reihe Ihrer Aufstellung ist eine Art Pufferzone. Sie soll den Gegner stoppen. Einheiten mit hohen Verteidigungswerten und Flak-Geschütze sollten hier platziert werden.
5. In die zweite Reihe sollten Sie bewegliche Fernkampfeinheiten wie leichte Artillerie stellen.
6. Schwere Artillerie und Eisenbahngeschütze bilden die dritte Reihe.
7. Sorgen Sie für Rückzugsmöglichkeiten, damit angeschlagene Einheiten in die Fabriken oder Depots zum Reparieren gebracht werden können.
8. Ziehen Sie lieber eine Einheit etwas früher aus dem Gefecht, denn zerstörte Einheiten sind teurer zu ersetzen als angeschlagene zu reparieren.



Wenn Sie trotzdem nicht mehr weiterkommen ...

... können wir Ihnen zumindest noch ein paar Hilfen mit auf den Weg geben: die Codewörter der einzelnen Level für beide Kampagnen!!!

Level	Mittelmächte	Alliierte	Zwei Spieler
1	Pulse	Battle	Track
2	Civil	Goose	Husar
3	Mouse	Sport	Beast
4	Venom	Bimbo	Plate
5	Noise	Tempo	Light
6	Right	Baron	Scrol
7	Orkan	Bummm	Virus
8	Front	Level	Bison
9	Ratio	Toxin	Druck
10	Parts	Princ	Troll
11	Plane	Clean	Uboot
12	Flame	Xenon	Droid
13	Gotha	Signs	Grand
14	Balon	House	Royal
15	Pause	Sigma	Water
16	Elite	Seven	Skill
17	Infra	Zombi	Skull
18	Hills	Moves	Audio
19	Cobra	Blade	Spell
20	Atlas	Zorro	Camel
21	Amper	Stone	Flags
22	Rhein	Mosel	Story
23	Candi	Order	Scout
24	Stern	Sodom	Green

Aber auch hier gilt:

Wer es nicht wenigstens selber versucht, verliert eine ganze Menge Spaß!!!

Battle Isle II und Scenery Pack: das Erbe des Titan**Varianten des Spiels**

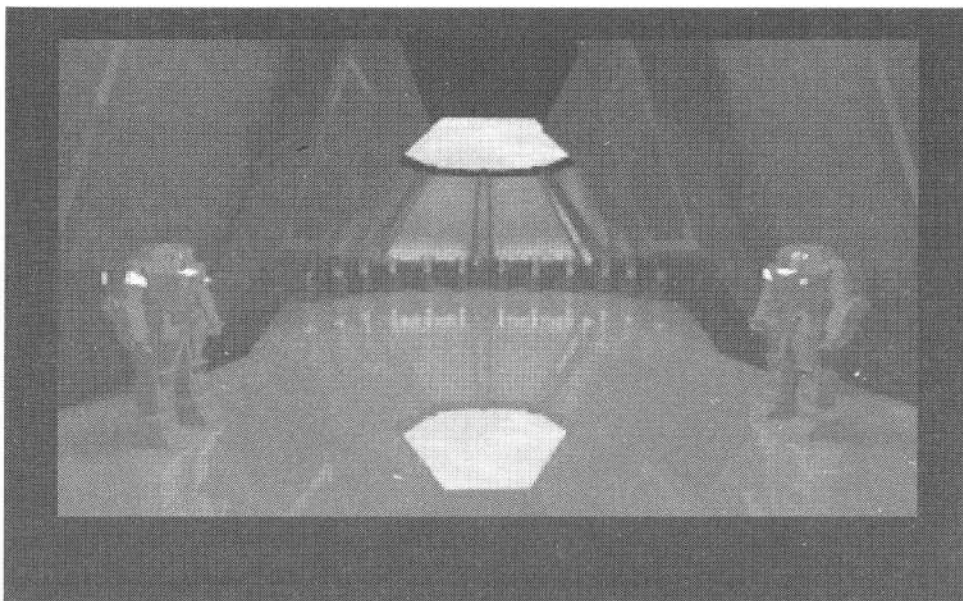
Blue Byte macht kein Geheimnis aus dem Urvater dieses Spiels. *Battle Isle I* war ganz eindeutig der Vorgänger und wird auch als Referenz (die neuen Panzer sind die Nachfolger der Modelle aus *Battle Isle I*) benutzt. Das Spielprinzip ist das gleiche geblieben, aber die Steuerung wurde verbessert und die Komplexität insgesamt erhöht.

Als Besonderheit gibt es einen Roman – die *Battle Isle Saga: Eine Welt im Aufbruch*, von Stefan Piasecki, erschienen im Bastei/Lübbe Verlag – der sich mit dem Universum der Battle Isle Saga auseinandersetzt. Den Erstauslieferungen des Spiels lag dieser Roman bei.



Grundidee des Spiels

Sie sind der Befehlshaber der Drullischen Streitkräfte, und Ihre Aufgabe ist die Bezwingung des *Titan Net*, einer Künstlichen Intelligenz, die von drullischen Entwicklern geschaffen wurde und dann zum Feind dieses eigentlich friedliebenden Volkes geworden ist. Sie sind nicht irgendein Feldherr, sondern Sie übernehmen die Rolle des Val Haris, eines Erdenbewohners, der von der drullischen Regierung nach Chromos, der Heimatwelt der Drullier geholt wurde, da ein vergleichbares militärisches Genie nicht auf Chromos existiert.



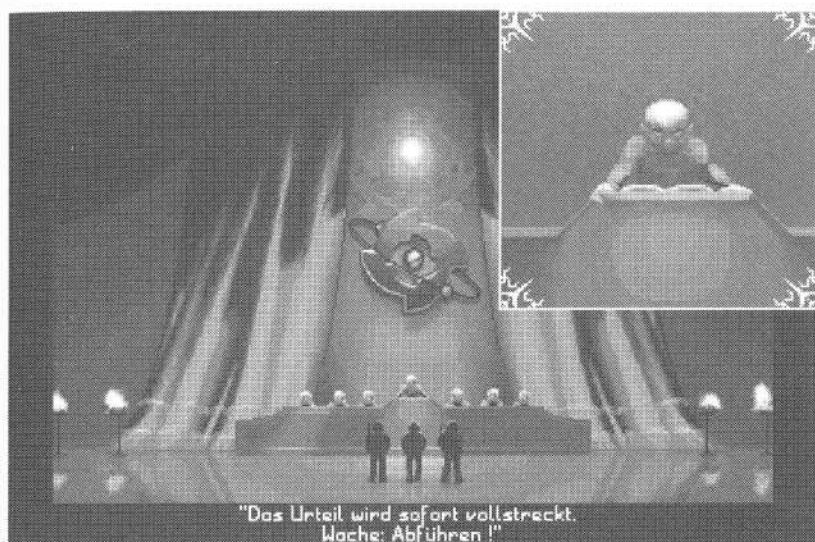
Sie beobachten und befehligen Ihre Robotertruppen von einer Gefechtskonsole aus, die Ihnen alle Informationen über Einheiten, Bewegungen und aufgeklärte Umgebung liefert. Sie müssen eine Reihe von Schlachten gegen das *Titan Net* führen und dabei alle Missionsziele erfüllen. Bis zu diesem Punkt gleicht das Spiel noch seinem Vorgänger. Allerdings gilt der alte Feldherrngrundsatz »Ruhe bewahren, langsam und geordnet aus einer starken Verteidigung vorrücken« nicht mehr unbedingt, denn ein Zeitfaktor in jedem Level macht einem schon zu schaffen. (Wieviel Zeit Ihnen noch bleibt, erfahren Sie im Informationsmenü. Diese Zeit ist in Runden angegeben.) Ist das Zeitlimit erst einmal überschritten, wird man vor den Hohen Drullischen Rat in der Hauptstadt Hallwa berufen, bekommt mitgeteilt, daß man versagt hat und wird degradiert. Leider gewinnt dann das *Titan Net* die Oberherrschaft, denn der oberste (und fähigste) Strategie schiebt jetzt Langeweile und dreht Däumchen.

Gehen wir einmal davon aus, daß es Ihnen, in der Rolle des Val Haris, gelingt, das *Titan Net* zu besiegen und das drullische Volk zu retten. Dann befinden wir uns am Anfang der »Missions Diskette«, eigentlich besser »Missions CD«, auf der auch Updatemöglichkeiten von früheren Diskettenversionen auf CD und eine Netzwerkversion von *Battle Isle 2* enthalten sind.



Zur Handlung: Val Haris war nach dem Sieg über das *Titan Net* ein Held und nutzte auch seinen Status, um die Demokratie im drullischen Staat einzuführen, der bisher von einer dem *Titan Net* ähnlichen Computerintelligenz gelenkt wurde, die zerstört wurde, damit *Titan Net* nie wieder in der Lage sein kann, Einfluß auf die Geschehnisse der Regierung zu nehmen. Doch seine Ideen konnten sich nur begrenzt durchsetzen. Die unflexible Verwaltung, bisher an direkte Direktiven gewohnt und nicht in der Lage, mit den neuen Freiheiten umzugehen, kostete ihn einiges Ansehen, mehr bei den offiziellen Stellen als im Volk, aber durch das neue Prinzip der Demokratie wurde in der Verwaltung mehr geredet als getan, und der Wiederaufbau des vom Krieg erschütterten Landes zog sich in die Länge.

Ein weiteres Problem bildeten die Medien. Haris löste die staatliche Medienstruktur in der Hoffnung auf, daß nun eine zentrale Lenkung nicht mehr möglich und damit der Weg zu einer freien Mediengesellschaft frei sei. Leider übersah er dabei die Tatsache, daß kleine Mediengesellschaften sich nicht gegen die Übernahmeversuche einiger einzelner Leute wehren konnten. Eine staatliche Kontrollstelle, die die Unabhängigkeit der Medien garantieren sollte, richtete auch mehr Schaden an, als daß sie nutzte. Der Präsident Val Haris wurde von seiner Verwaltung, die sich bemühte, auch noch seine kleinste Anweisung zu verdrehen, immer mehr in Mißkredit gebracht. Nach und nach wurden die politischen Verbündeten des Strategen Haris aus dem Verkehr gezogen, indem man ihnen Verbrechen zur Last legte oder ihnen den politischen Boden unter den Füßen wegzog.



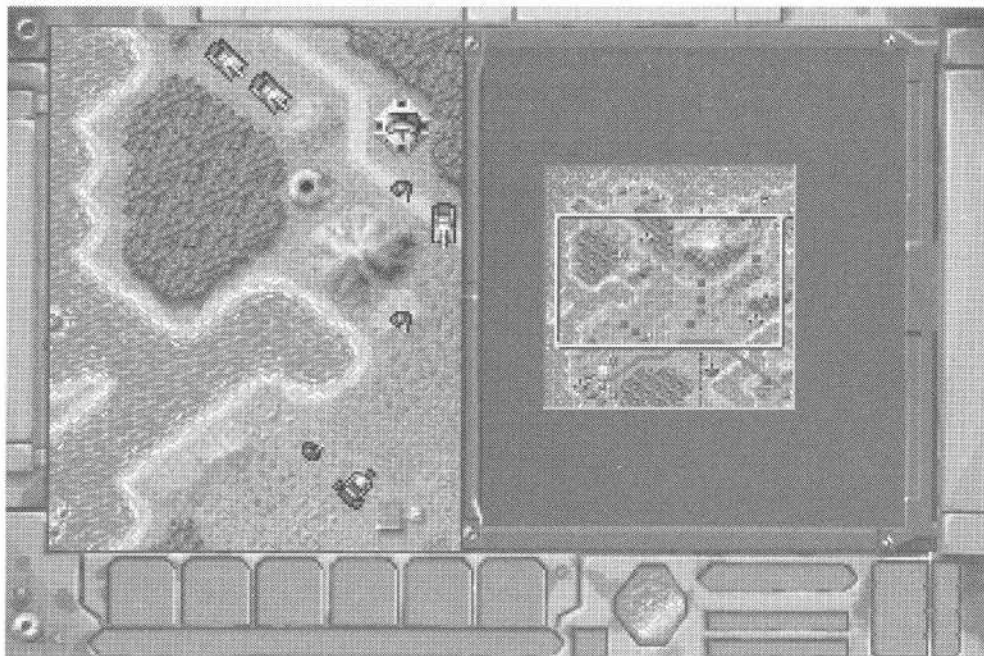
Den politischen Todesstoß versetzten ihm seine Gegner, als eine Rebellengruppe, bestehend aus alten Offizieren des *Titan Net*, dem drullischen Volk den Krieg erklärt. Strategie Val Haris wird wegen diverser Verbrechen gegen den Staat verhaftet und zu lebenslanger Verbannung in eine Minenkolonie verbannt. Auf dem Weg dorthin beginnt mit seiner Flucht die Missionsfolge der Zusatz-CD ...

TROKORT – allein der Name lässt die Menschen Chromos' erzittern. Erbaut auf den Ruinen einer uralten Trutzburg, erhebt sich das modernste Gefangenenerlager des Drullischen Reiches. Gerüchte von Folter und Mord ranken um dieses "Lager ohne Wiederkehr", dessen Häftlinge Tag um Tag, Stunde um Stunde in den Minen unter dem Berg Aldiniumoxyd fördern müssen, jeden Moment damit rechnend, durch eine von diesem hochexplosiven Erz ausgelöste Explosion verschüttet zu werden.



Der Hauptbildschirm

Der Hauptbildschirm stellt Ihre *MilOp-Konsole* dar, mit der Sie in der Lage sind, Ihre Einheiten zu befehligen und zu lenken. Diese Konsole ist Ihre Schnittstelle zur Ihrer Armee im Kampf gegen das Robotimperium *Titan Net*. Die Konsole besteht aus einem Hauptbildschirm und einer Menüleiste. Bei Bedarf werden weitere Bildschirme von den Rändern in den Hauptbildschirm eingeblendet, so daß Sie mehr Informationen erhalten können.



Im linken Teil der Menüleiste finden Sie die Kontrolleiste, auf Symboltasten sind die möglichen Optionen und die möglichen Befehle an die Einheiten aufgelistet. Darunter ist ein Textfeld, in dem das jeweils aktive Symbol erklärt wird. Rechts davon sehen Sie den Erfahrungswert der gerade aktiven Einheit und daneben eine Geländedarstellung des Bereichs unter dem Cursor. Den nächsten Block bilden der Einheitenname, die Einheitenzahl und der Treibstoffvorrat. In der rechten Ecke gibt es Informationen über die Bewaffnung und den Munitionsvorrat der aktiven Einheit.

Im Hauptbildschirm sehen Sie einen Ausschnitt der Karte. Zusätzlich wird noch der »Aufklärungsgrad« des Geländes dargestellt. Die roten Gebiete wurden von Ihren Einheiten noch nicht aufgeklärt, und Sie haben keine Information über Bodenbeschaffenheit oder dort stationierte feindliche Einheiten. Die abgedunkelten Geländeteile wurden schon von Ihnen aufgeklärt, stehen aber momentan nicht unter der Beobachtung einer Ihrer Einheiten. Das Gelände ist Ihnen bekannt, aber Feindbewegungen können Sie nicht orten. Das helle, nicht schattierte Gelände steht unter Ihrer direkten Kontrolle, und Feindbewegungen werden sofort von Ihnen festgestellt.



Die Symboltasten – ein Mittel zur Befehlseingabe

Sie können mit Hilfe des *Optionssymbols*, das Sie durch Anklicken eines freien Feldes auf dem Hauptbildschirm erhalten, Einstellungen der Spielumgebung vornehmen. Die Palette der Möglichkeiten reicht vom Abspeichern und Laden eines Spielstandes über Einstellungen der Soundkarte und Hintergrundmusik (kann auch in der Stereoanlage gehört werden!) bis zu den Einstellungen der animierten Kampfsequenzen. Schauen Sie sich im Handbuch alle Optionen an, und entscheiden Sie sich, wie Sie Ihre Konsole gestalten wollen. Bei einem langsameren Rechner sollten Sie Ihre Anforderungen an die Detailgenauigkeit etwas senken, sonst wirkt die Animation sehr langsam ...

Im Untermenü *Neue Karte* verbirgt sich die Paßworteingabe für eine neue Mission oder eine spezielle Karte, wie im »Zwei-Spieler-Modus«. Außerdem können Sie hier noch einmal die Missionsziele einsehen und sich über den Status der Armeen informieren. Allianzen und Bündnisse können hier geschlossen werden. Auch das Aussteigen aus dem Programm ist hier möglich.

Haben Sie statt eines unbesetzten Feldes eine eigene Einheit ausgewählt, dann erscheinen die Symbole

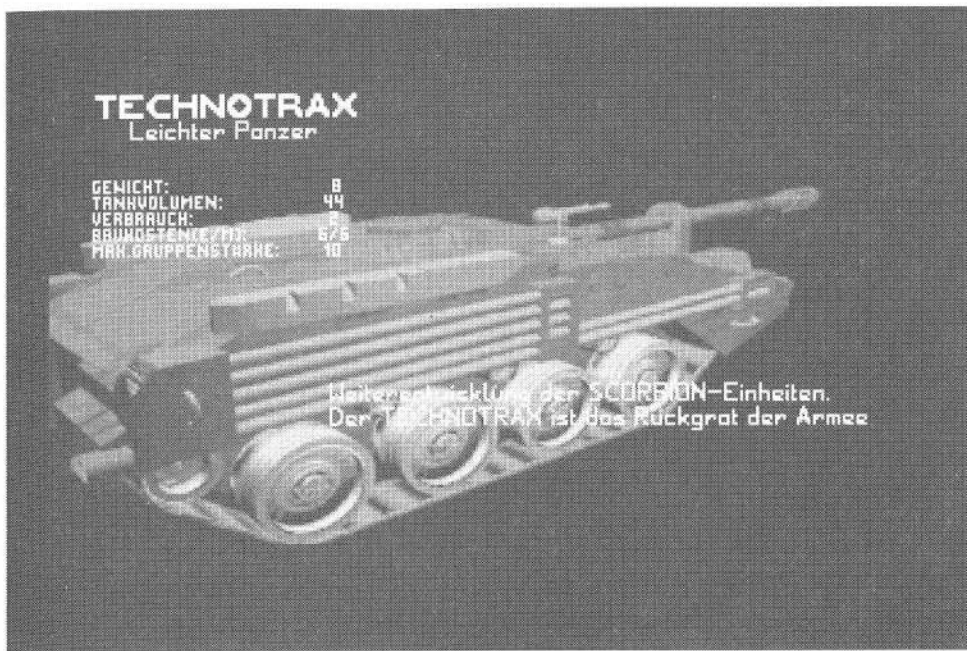


- *Bewegung* (alle erlaubten Zugmöglichkeiten werden angezeigt, klicken Sie auf das gewünschte Zielfeld),
- *Angriff* (alle erlaubten Ziele sind aufgehellt, die abgedunkelten können Sie nicht angreifen, wählen Sie Ihr Ziel wieder durch Anklicken),
- *Übersichtskarte* (eine große Gesamtkarte),
- *Information* (Darstellung der technischen Daten der gewählten Einheit, inklusive animiertem Bild in der CD-Version) und
- *Moduswechsel* (Zugbeendigung und -wechsel).

Sollten Ihnen diese Bedienungen nicht zusagen, so haben Sie noch die Möglichkeit, *Hotkeys* zu nutzen und so über Tastatureingabe zu spielen. Die Belegung der *Hotkeys* entnehmen Sie bitte dem Handbuch (Seite 16 f.).

Sollten Sie unbeabsichtigt ein Symbol geöffnet haben, dann können Sie es jederzeit mit dem »X«-Symbol wieder schließen.

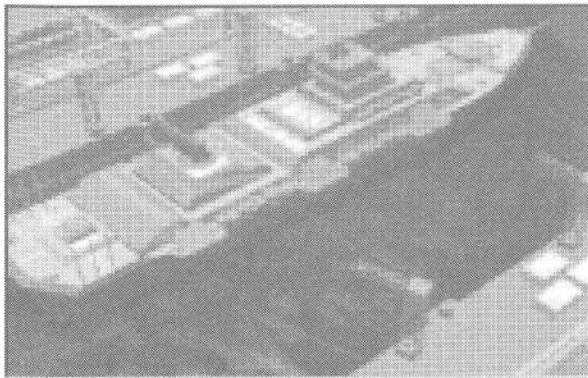
Als ein besonders wichtiges Hilfsmittel soll noch das *Informations*-Symbol (»i«) erwähnt werden. Hier erfahren Sie alle relevanten Daten über die Mission, wie Truppenstärken und verbleibende Zeit.



Die militärischen Einheiten

Jeder Einheitentyp ist eine einzigartige Zusammenstellung von Bewaffnung, Panzerung und Bewegungsvermögen. Sie werden schnell Ihre persönlichen Lieblingseinheiten finden und diese dann auch verstärkt produzieren, um Ihre »Lieblingswaffe« gegen den Gegner einzusetzen. Probieren Sie alles aus, und treffen Sie dann Ihre Wahl (ich halte die Buggys für eine traumhafte Kombination aus Kampfkraft und Beweglichkeit, andere schwören vielleicht auf das Durchhaltevermögen der *Samurai-2-Panzer* oder die *Archimedes-Raketenwerfer*).

Entscheidend für den Ausgang eines Kampfes ist nicht nur die Bewaffnung und Reichweite, sondern auch die Erfahrung einer Einheit. Mit jedem Kampf, aus dem die Einheit siegreich hervorgeht, steigt ihre Erfahrung und damit ihre Treffsicherheit und Verteidigungsfähigkeit. Leider geht diese Erfahrung mit dem Auffrischen der Einheiten in den Depots wieder verloren, achten Sie also darauf, Ihre Elite-Einheiten nicht unnötig zu »verheizen«. Es gibt insgesamt zwölf Erfahrungsstufen, die Sie recht schnell unterscheiden können: Je mehr



Punkte, Schwingen und Striche, desto besser ist die Einheit. Unterschätzen Sie nicht den Schaden, den eine einfache *Demon*-Einheit der höchsten Erfahrungsstufe unter Ihren schweren Panzern anrichten kann ...

Achten Sie immer auf die Bewegungsmöglichkeiten Ihrer Einheiten, sonst kann es bei einem plötzlichen Wetterumschwung passieren, daß schwere Einheiten im Schlamm steckenbleiben ...

Sie können Einheiten nur in den dafür ausgerüsteten Fabriken produzieren. In Werften können Sie also keine Flugzeuge und Panzer bauen.

Allgemeine Hinweise zur Strategie

»Klemmen« Sie, wann immer möglich, feindliche Einheiten. Stellen Sie auf die benachbarten Felder andere Einheiten, die nicht zwangsweise in den Kampf eingreifen müssen. Durch diesen »Trick« sinkt der Verteidigungswert der angegriffenen Einheit, da sich ihre direkte Aufmerksamkeit auf mehrere Seiten verteilen muß. Eine konzentrierte Abwehr kann also nicht stattfinden.

Umgekehrt sollten Sie zur Entlastung geklemmter Einheiten Truppen daneben ziehen. Der Verteidigungswert dieser Einheiten steigt wieder, denn man kann sich voll und ganz auf eine Seite konzentrieren.

Achten Sie in jedem Fall auf ein Gleichgewicht zwischen Angreifer und Verteidiger. Eine *Demon*-Einheit kann bei der Verteidigung weniger Unterstützung liefern als ein *Technotrax*-Panzer.



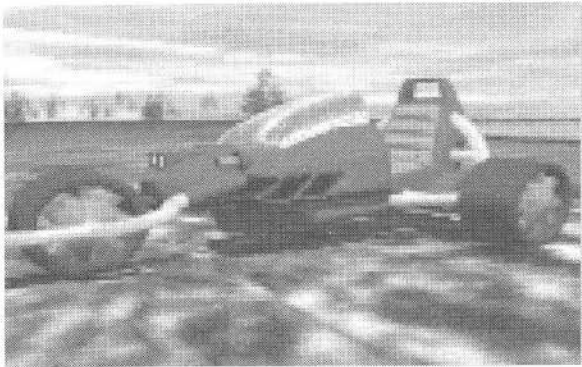
Schützengräben und natürliche Barrieren wie Gebirge sollten Sie in Ihre Verteidigungsstrategien einbeziehen. Einige wenige *Demons* können einen Gebirgspass gegen schwere Panzer eine beachtlich lange Zeit halten, denn der Angreifer wird beständig geklemmt und kann seine überlegenen statistischen Werte nicht ausnutzen.

Es ist völlig nutzlos, eine angeschlagene Einheit zu benutzen, um »frische« Gegner zu

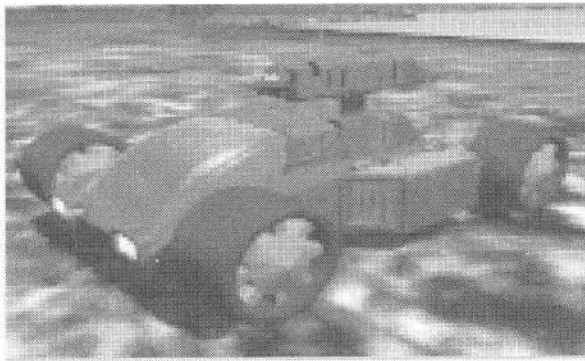
blocken oder anzugreifen. Sie fügen der feindlichen Einheit vielleicht Schaden zu, erhöhen aber nur deren Erfahrungswerte. Außerdem ist es billiger, eine Einheit aufzufrischen, als sie neu zu bauen ... Also nochmal: **Auf einen groben Klotz gehört ein grober Keil!** Lassen Sie alle »Experimente« mit alternativen Schlachtaufstellungen, in denen Sie Ihre leichten Einheiten opfern.

Ins Zentrum gehören die schweren und gut ausgebildeten Einheiten, die den ersten Ansturm des Gegners auffangen sollen. Sind diese Einheiten beschädigt, oder geht ihnen die Munition aus, dann ziehen Sie sie so bald wie möglich zurück, sonst verwandeln Sie diese Truppen in bessere Tontauben. Dahinter sollten die weitreichenden Waffen plziert werden, die die schweren Einheiten unterstützen können. Etwas Luftunterstützung in Form von Jagdfliegern hält Ihnen bei den späteren Missionen die feindlichen Bomber vom Hals. Leichte und mittlere Einheiten sowie Einheiten mit geringer Erfahrung können eine Reservetruppe bilden, die schnell auf Vorstöße des Gegners reagieren kann. Einige *Buggy*-Einheiten können fast jeden Angriff zum Stillstand bringen. *Technotrax* eignen sich zum Abfangen durchgebrochener Einheiten und als Vertretung für die »schweren Jungs« in der ersten Reihe.

Unterschätzen Sie nicht den Wert einer guten und fundierten Aufklärung. Nur, wenn Sie wissen, was der Gegner tut, können Sie seine Pläne durchkreuzen. Eine unregelmäßige Aufklärung durch schnelle Stoßtrupps ist besser als nichts.



Nutzen Sie die Maximalreichweiten Ihrer Waffen, und vermeiden Sie Nahkämpfe, wenn Sie Ihrem Gegner auch auf andere Weise schaden können. Greifen Sie eine feindliche Einheit immer zuerst mit den Waffen an, gegen die sie keine Verteidigungsmöglichkeiten besitzt. Nutzen Sie die Möglichkeit der *Buggys* und *Rangers*, nach einem Angriff noch weiterzufahren zu »Hit-and-Run«-Taktiken. Greifen Sie mit den *Buggys* aus der Maximalreichweite heraus an, und verschwinden Sie danach wieder, damit die gegnerische Artillerie nicht auf die *Buggys* anlegen kann.



Buggy-Rudel können die mächtigste Waffe des Schlachtfeldes werden. Bilden Sie eine Einheit aus fünf bis sechs *Buggys*, einem Munitionstransporter und einem Tanklastzug. Durch die Nutzung der »Hit-and-Run«-Taktik werden die *Buggys* ständig an Erfahrung gewinnen. Sie greifen ihr Ziel an und fahren in

derselben Runde wieder zum Auftanken zu den Versorgungsfahrzeugen zurück. Diese *Buggy*-Verbände können eigentlich nur von der Luftwaffe wirksam bekämpft werden, da sie ansonsten fast immer außerhalb der Reichweite der Artillerie oder der Marinegeschütze bleiben können.

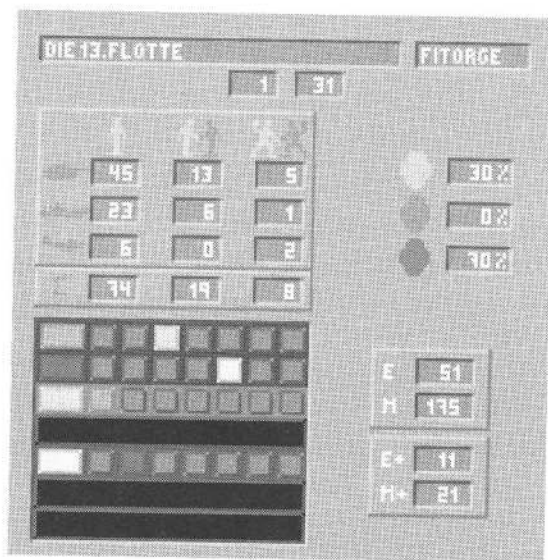
Der Mehrspieler-Modus

Es gab bereits in der »Urvariante« *Battle Isle I* einen Mehrspieler-Modus, in dem man gegeneinander antreten konnte. Diese Idee wurde auch im zweiten Teil der Saga aufgegriffen, aber die maximale Spielerzahl wurde auf vier erweitert. Im Gegensatz zum ersten Teil wird hier der Bildschirm nicht geteilt, sondern jedem Kommandanten steht der gesamte Bildschirm zur Verfügung. Auch die Steuerung ist für beide gleich, denn jeder der Spieler benutzt seine eigene Konsole. Da Sie nur einen Rechner zur Verfügung haben, um beide Konsolen zu simulieren, bleibt Ihnen nichts anderes übrig, als die Züge nacheinander einzugeben.

Mit der Scenery CD hat Blue Byte eine zweite CD herausgebracht (in der Packung enthalten), auf der die Treiber für einen Netzbetrieb enthalten sind. Sie können jetzt

zwei Rechner zusammenschalten und die Schlachten so führen, wie sie in der Idee der »Konsolenentwickler« auch stattfinden sollten. Alle (es gehen maximal sechs Stationen, also Spieler) können gleichzeitig ihre Befehle eingeben, die dann bearbeitet werden. Ein besonderer Service sind die zehn vorgefertigten Szenarien, für die Sie die Codewörter im Handbuch (oder am Ende dieses Kapitels) finden.

Versuchen Sie, wenn es geht, diese Mehrspieleroption. Durch Möglichkeiten wie Nachrichtenversand und Absprache, die die mitgelieferte Netzverwaltung bietet, kann man dem Spiel völlig neue Seiten abgewinnen.



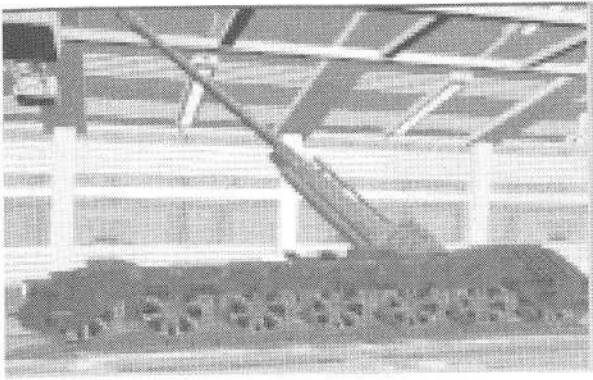
Die Verbindungen lassen sich über Null-Modem-Kabel oder eine andere Netzeinrichtung starten. Die nötigen Treiber sind auf der »BlueNet CD« im Scenery Pack. Eine letzte Option, das eigentliche Sahnehäubchen, ist die Möglichkeit, Rechner über Modems und Mailboxen zusammenzuschließen und so auch Turniere zwischen mehreren Spielern auszutragen. Ein höchst vergnüglicher Spaß (leider auch aus Sicht der Telekom!).

HELP?!

Allgemeine Tips

Auch wenn Ihnen vieles im nächsten Abschnitt schon bekannt vorkommen sollte, lesen Sie es trotzdem. *Battle Isle 2* ist so komplex (und anspruchsvoll), daß Sie eine umfangreiche Trickkiste und ein gutes Verständnis für die hier zu verwendenden Taktiken haben sollten, um alle Missionen lösen zu können. Also noch einmal das Wichtigste (vielleicht schauen Sie dann nicht in die Lösungstips ...):

- Versuchen Sie immer, Ihren Gegner einzukesseln, so erhöhen Sie die Kampfkraft Ihrer Einheiten und schwächen die Verteidigung des Gegners.
- Versuchen Sie nach Möglichkeit, alle Aldinium-Kristalle auf dem Feld zu sichern. Sie unterstützen die Materialversorgung der Fabriken und sorgen so für ein Plus an Einheiten.
- Setzen Sie immer zuerst die weitreichenden Waffen ein, denn der Gegner kann sich nicht dagegen verteidigen. Im Nahkampf kann er auch Ihre Einheiten beschädigen. Sorgen Sie also dafür, daß er nicht zuviel Schaden anrichten kann.
- Nutzen Sie die Möglichkeiten, Einheiten auch in ungewohntes Gebiet schießen zu lassen. Lassen Sie Ihre Schiffe ruhig in Küstennähe fahren, und nutzen Sie ihre weitreichenden Waffen als Artillerie.



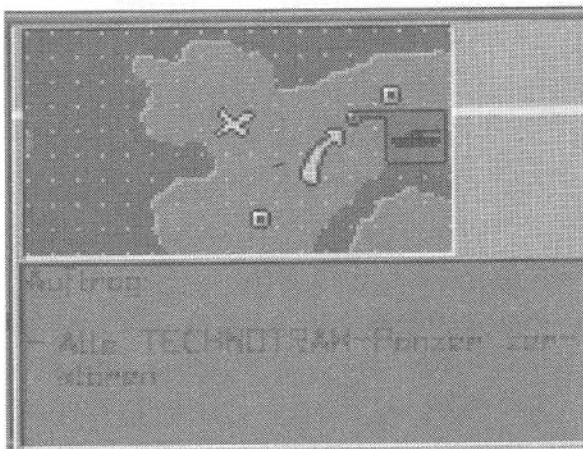
- Schaffen Sie in Ihrer Verteidigung Stellungen, die sich leicht verteidigen lassen, indem Sie das Gelände entsprechend ausnutzen und auch bereit sind, die Front zu verkürzen, bis Sie Ihre Streitkräfte neu geordnet haben.
- Achten Sie auf die Wetterberichte. Sie erhalten völlig neue Möglichkeiten im Falle eines Wetterumschwungs. Seen können zufrieren und so eine Überquerung ermöglichen. Dies gilt leider für beide Seiten.

Auch ist sicher, wie lange die veränderten Wetterbedingungen anhalten. Ziehen Sie Ihre Einheiten rechtzeitig aus den bedrohten Gebieten, sonst gehen sie baden ...

- Nutzen Sie die Spezialfähigkeiten Ihrer Einheiten, wie die Geschwindigkeit der *Ranger* oder große Aufklärungsreichweiten der Flugzeuge.

Beschreibung der Missionen von Battle Isle 2

Über Vorschläge zur Lösung einer so komplexen, strategischen Aufgabe sind sich alle diejenigen, die diese Aufgabe gelöst haben, nicht immer einig. Betrachten Sie diese Vorschläge als Lösungshinweise, denn vielleicht haben Sie nicht soviel Glück in der Schlacht, oder einer Ihrer Züge verspätet sich, und der gesamte Plan ist zum Teufel. Deshalb sind die Informationen zur Lösung allgemein gehalten, denn einer kleinen Herausforderung sollten Sie sich schon noch stellen. Als Trost für den Fall, daß Sie auf gar keinen grünen Zweig kommen, sind am Ende noch einmal alle Levelcodes aufgeführt. Rechnen Sie aber nicht damit, daß die Missionen leichter werden, je weiter Sie kommen, das Gegenteil ist der Fall. Das Kennen der Levelcodes hilft Ihnen also nur bedingt weiter ...



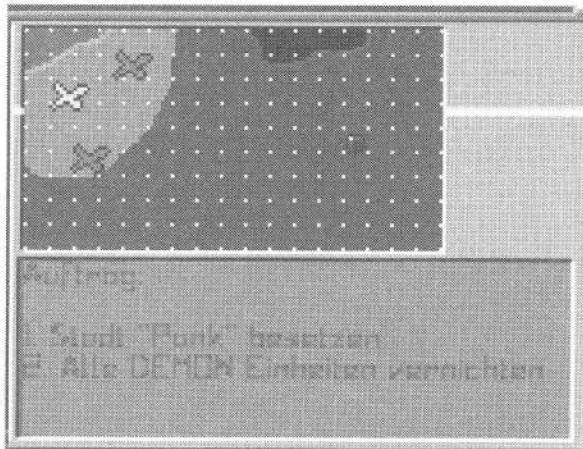
Mission 1

Auftrag: Schützen Sie die beiden Städte auf der Insel, und vernichten Sie alle feindlichen *Technotrax*-Einheiten. Sie zwingen damit automatisch den Gegner zum Rückzug.

Strategievorschlag: Ziehen Sie Ihre eigenen *Technotrax*-Einheiten in der Mitte zusammen. Halten Sie die *Ranger* für den Fall hinter Ihren eigenen Linien, daß es Ihrem Gegner doch noch gelingt, eine der Städte mit zugehörigem Depot zu nehmen. Erobern Sie sie in

diesem Fall zurück, bevor er seine Einheiten wieder rausziehen kann, und Ihre Streitkräfte haben sich vergrößert ... Benutzen Sie die *Demon*-Einheiten, um den vereinzelt stehenden feindlichen *Technotrax* in der Schlucht festzuhalten und so zu verhindern, daß er sich mit den beiden anderen vereinigt. Hier sehen Sie ein erstes Beispiel, wie Sie besondere

Fähigkeiten einer Einheit einsetzen können. Bewegen Sie die Demons durch das Gebirge, um sie so aus der Reichweite der feindlichen Panzer zu halten. Sind Ihre Einheiten angeschlagen, dann nutzen Sie die Gelegenheit zur Reparatur, wenn sich keine gegnerische Infanterie mehr in der Nähe befindet.

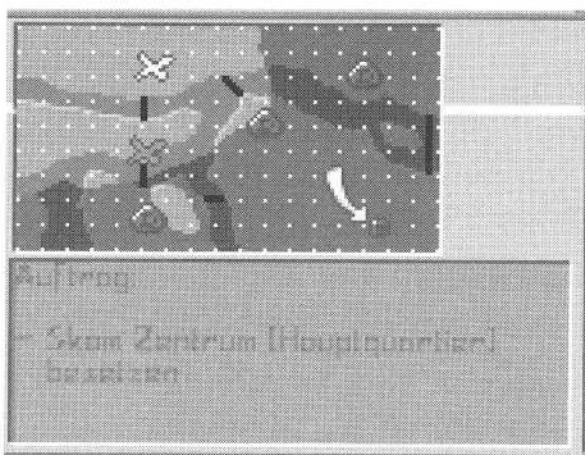


Mission 2

Auftrag: Erobern Sie die Stadt *Pank* im Osten der Karte, und setzen Sie erstmals ein neuentwickeltes Fahrzeug, den *Buggy*, ein.

Strategievorschlag: Ignorieren Sie die Stadt *Kerth* im Süden der Karte. Eine Eroberung ist zwar möglich, aber extrem riskant und aufwendig. Die *Buggy*-Einheiten stehen nicht sofort zur Verfügung, sondern werden erst nach einigen Runden geliefert. Die Stadt *Pank* ist nur schwach verteidigt. Ziehen Sie daher eine *Demon*-Einheit und die drei *Technotrax*-

Panzer über die Pipeline, die Ihre östliche Grenze markiert. Einen Übergang finden Sie im Norden. Ziehen Sie die *Ranger*-Einheit ebenfalls in das betreffende Gebiet. Die *Ranger* stellen eine Bedrohung für Ihren Gegner dar, denn sie sind beweglich genug, um in den Rücken des *Titan Net* zu gelangen und von hinten die Stadt zu erobern. Versuchen Sie, im Süden die Stellung zu halten, indem Sie Ihre Einheiten langsam auf die Höhe der Pipeline bewegen. Dieser »Flaschenhals« lässt sich verteidigen, bis Ihre *Buggys* eintreffen. Ein Vorstoß in den Süden ist möglich, aber riskant, da das gesamte Gebiet vermint ist. Halten Sie eine *Demon*-Einheit in Reserve, denn man weiß nie, was unterwegs alles passieren kann, und ohne Infanterie oder *Ranger* lässt sich *Pank* nicht erobern.



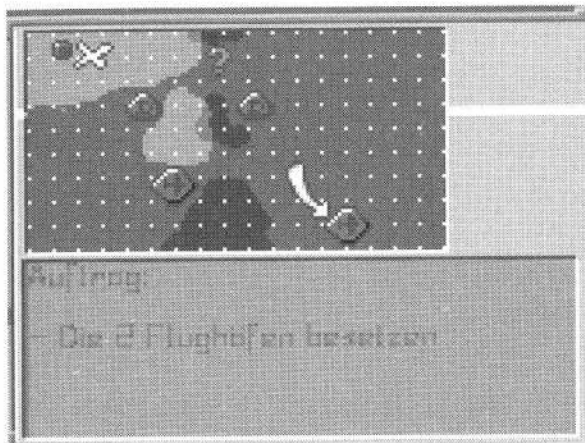
Mission 3

Auftrag: Erobern Sie das Hauptquartier der 32. Armee im Südosten der Karte. Überqueren Sie dazu den Fluß, und nutzen Sie alle Einheiten, die in den Depots untergebracht sind.

Strategievorschlag: Setzen Sie Ihre *Demon*-Einheiten im Südwesten in Richtung Depot in Marsch, da sich keine feindliche Infanterie in der Nähe befindet, nehmen Sie das Depot so schnell wie möglich, und akti-

vieren Sie die dort befindlichen Einheiten. Ziehen Sie mindestens einen *Samurai* nach Süden über die Brücke, und ziehen Sie alle leichten Verbände, wie *Buggys* und *Ranger* nach. Auch von den *Snake*-Einheiten sollte eine die Brücke überqueren. Beeilen Sie sich mit

dieser Aktion, denn die Brücke ist ein erstklassiges Ziel für Sabotageakte. Ziehen Sie den Rest Ihrer Truppen vor die Brücke in der Mitte, und verteidigen Sie hier. Ziehen Sie auf keinen Fall auf die Brücke! Am anderen Ende befindet sich eine schwere Geschützstellung. Sollten Sie noch Truppen frei haben, dann können Sie es riskieren, das Depot im Nordosten anzugreifen. Dies zwingt den Gegner, seine Truppen zu spalten, da Sie drohen ihn von zwei Seiten einzukesseln. Wenn Sie die Insel im Südwesten gesäubert haben, benutzen Sie den Zug und die mitgenommenen *Snakes*, um Ihre Truppen überzusetzen. Wenn es Ihnen nun gelingt, die Skullstellung auszuschalten, können auch Ihre Verteidigerverbände die mittlere Brücke gefahrlos überqueren. Zu diesem Zeitpunkt dürfte der Gegner nicht mehr über schwere Verbände verfügen. Räumen Sie noch seine Infanterie aus dem Weg, und erobern Sie das Hauptquartier.

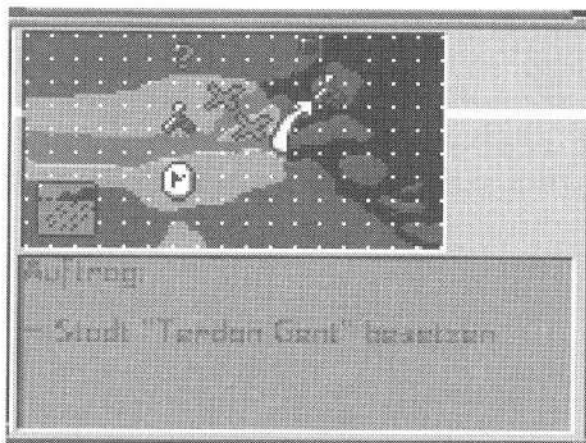


Mission 4

Auftrag: Erobern Sie sich die beiden feindlichen Flughäfen.

Strategievorschlag: Kümmern Sie sich als erstes mit Ihren Panzern um die beiden verirrtten roten Einheiten, einen *Ranger* und einen *Buggy*, sonst bereiten die Ihnen noch Kopfschmerzen. Setzen Sie Ihren *Ranger* sofort in Bewegung, sein Ziel ist das Depot im Westen. Der Hauptverband der roten Armee befindet sich am nordöstlichen Ufer der

Bucht. Vermeiden Sie dieses Gelände! Die resultierenden Kämpfe wären zeitraubend und materialaufwendig. Lassen Sie zur Ablenkung einen Teil Ihrer Truppen zurück. Nehmen Sie auf jeden Fall die *Samurai*-Einheiten mit in den Süden, um sich eventuell gegen Luftangriffe abzusichern. Wenn Sie das Depot im Westen genommen haben, ziehen Sie mit Ihren Truppen in Richtung Flughafen. Dort nehmen Sie das Transportflugzeug und laden eine *Ranger*-Einheit ein. Setzen Sie die *Samurai*-Panzer gegen die Jagdflieger ein, damit der Transporter mit seiner eigenen Jagdeskorte ungestört die Bucht überqueren kann. Dort werfen Sie direkt vor dem Flughafen den *Ranger* ab und marschieren in aller Ruhe in die Flughafenkantine, um Ihren Sieg zu feiern. Den orangefarbenen Verbänden im Süden sollten Sie nicht zu nahe kommen, sonst werden Sie erst gewarnt und dann, im Wiederholungsfall, angegriffen. Dieser Zweifrontenkrieg ist zwar zu gewinnen, aber total unnötig ...

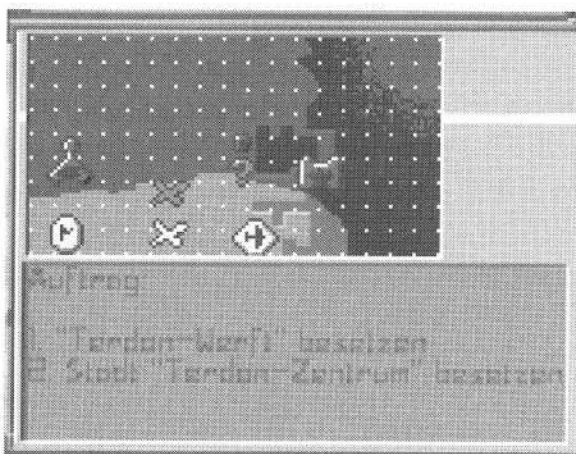


Mission 5

Auftrag: Machen Sie alle Einrichtungen im *Liendea-Delta* ausfindig, und bringen Sie sie unter Ihre Kontrolle. Dies erreichen Sie, indem Sie *Terdon-Gent* einnehmen.

Taktikvorschlag: Kümmern Sie sich zunächst um die Panzer und das *Patriboot*, die sich neben Ihnen in der Startaufstellung befinden. Ziehen Sie Ihre Truppen aus dem Süden sofort nordwärts. Ignorieren Sie die grünen Truppen, die aus einem geheimen Bunker im

Süden herauskommen, sie sind zu schwach, um Sie ernsthaft zu gefährden. Beginnen Sie sofort mit der Produktion von *Vader-Einheiten* (Landungsbooten), und schicken Sie Ihre »Seestreitkräfte« zu der kleinen Insel, die sich östlich Ihres Hauptverbandes befindet. Dort steht eine *Pulsar-Einheit*, die nichts besseres zu tun hat, als auf Ihre Panzer zu schießen. Überzeugen Sie sie durch Angriffe von der Seeseite von den Vorteilen eines Rückzugs. Beeilen Sie sich im weiteren Verlauf, Ihre Truppen direkt nach Norden in die kleine Siedlung zu schicken. Beeilen Sie sich, denn das Wetter wird sich verschlechtern, und Ihre schweren Einheiten werden im Morast feststecken! Haben Sie die Siedlung erobert, dann starten Sie nach Nordosten, um *Terdon-Gent* zu nehmen. Benutzen Sie Ihre schweren Einheiten, um das Gros der roten Armee, das sich zwischen *Terdon-Gent* und Ihrem Startpunkt befindet, zu beschäftigen.



Mission 6

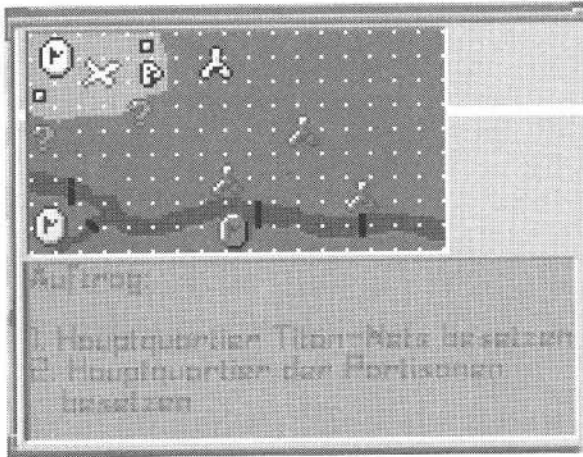
Auftrag: Erobern Sie die Werft in *Terdon* sowie das Verwaltungszentrum. Der Kampf wird sich etwas in die Länge ziehen, es sei denn, Ihnen gelingt ein überraschendes Manöver, und Sie entwickeln eine neue Idee.

Strategievorschlag: Versuchen Sie *nicht*, die Streitmacht, die sich im Osten der Karte dicht hinter Ihrem Aufklärungsbereich befindet frontal anzugreifen. Versuchen Sie dennoch, diese Streitkräfte zu binden, indem Sie

die direkt hinter ihnen befindliche Fabrik bedrohen. Auf Ihrer Hafenseite befindet sich ein geheimes Depot, im Norden des Bunkers am Rande der Hafenanlage. Dort finden Sie zwei *Samurai* und zwei *Buggys*, die eine willkommene Verstärkung darstellen sollten. Bauen Sie in Ihrer Flugzeugwerft entweder Transportflugzeuge, um Infanterie in der Nähe der Werft abzuwerfen, die dann das erste Missionsziel erfüllen können, oder bauen Sie Einheiten, die die gegnerischen Seestreitkräfte beschäftigen, so daß eine Landung von See her möglich wird. Einen weiteren Alternativplan wollen wir Ihnen nicht vorenthalten: Bauen Sie mit Ihren

Pionier-Einheiten (Planum) eine Brücke über die Hafenanlagen, und marschieren Sie hinüber. In dieser Variante sollten Sie allerdings erst die Geschütze auf der anderen Seite des Hafens mit Ihrer Luftwaffe zerstören.

Um den zweiten Teil zu erledigen, können Sie eine ähnlich Taktik anwenden. Laden Sie ein Transportflugzeug (*Crux*), einen Ranger mit vollem Tank, und geben Sie ihm als Unterstützung so viele Truppen wie nur möglich mit. Sie werden mit dem *Crux Terdon* nicht erreichen können, aber der *Ranger* hat genug Treibstoff, um diese Aufgabe zu erfüllen. Die restlichen Einheiten sollen die roten Armeen von einer Verfolgung des *Rangers* abhalten.



Mission 7

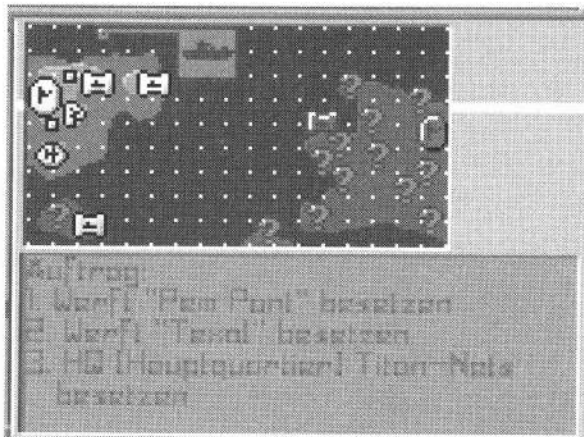
Auftrag: Erobern Sie die Hauptquartiere beider feindlicher Armeen. Dieser Auftrag wird eine Menge Ihrer Zeit verschlingen, beginnen Sie ihn also nur, wenn Sie nichts weiter vorhaben. Setzen Sie längere Zeit aus, besteht die Gefahr, daß Sie den Faden verlieren.

Taktivorschlag: Dieser Kampf ist ein Zermürbungskrieg, in dem die Truppen beider Seiten langsam zerbröseln. Sie werden hier zum ersten Mal von dem Zeitlimit in ernsthafte

Bedrängnis gebracht. Beide Einsatzziele befinden sich im Süden oder Südwesten der Karte. Ziehen Sie Ihre schweren Einheiten nach vorne, und bilden Sie mit Ihnen einen Wall vor Ihren Depots und Fabriken. Diese Truppen sollten in der Lage sein, den ersten Ansturm des feindlichen Hauptverbandes aufzunehmen und einen Gegenangriff einzuleiten. Rücken Sie nicht selber vor, denn dieser Kampf wird von dem verloren, der sich zu weit von seinen Reparatereinheiten entfernt.

Ihre leichten Einheiten schicken Sie am besten sofort nach Osten, um die dortigen Depots und Fabriken zu nehmen. Besonders der Flughafen kann eine echte Hilfe für Sie sein. Ziehen Sie nun diese Verbände nach Süden, und nehmen Sie an Depots mit, was immer Sie kriegen können. Die so gewonnene Energie setzen Sie an geeigneter Stelle wieder in Material (Panzer) um. Ihr Umgehungsmanöver zwingt *Titan Net*, seine Truppen aufzuspalten, so daß Ihnen nun der Durchbruch an der Hauptgefechtlinie gelingen sollte. Rücken Sie nun auf breiter Front nach Süden vor, und lassen Sie sich nicht aufhalten.

Versuchen Sie die Brücken an den Kartenrändern zu überqueren, und vermeiden Sie vorerst die Mitte mit ihren schweren Befestigungen.



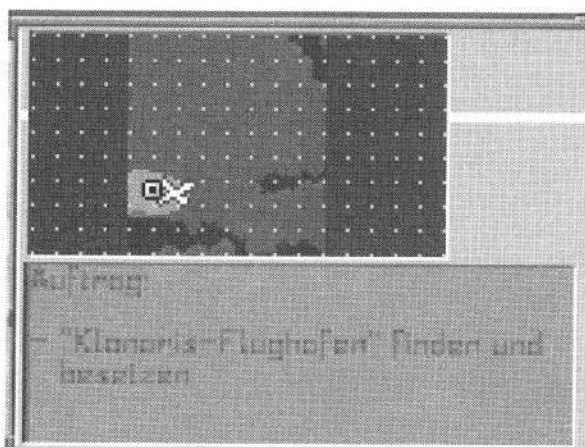
Mission 8

Auftrag: Erobern Sie die Schiffswerften Pem-Pot (etwa in der Mitte der Karte) und Texel (in der Südwestecke).

Strategievorschlag: Der Schlüssel zum Sieg ist nicht die Marinestreitmacht, sondern die Luftwaffe! Der Zeitfaktor wird Ihnen einen üblen Streich spielen, wenn Sie sich zu sehr auf Ihre Schiffe verlassen.

Im Nordwesten der Karte befindet sich ein feindlicher Seeverband, den Sie ignorieren sollten. Ihre Küstenverteidigungen können diesen Verband aufhalten. Zwischen Ihrer Startaufstellung und der Schiffswerft befindet sich das Quartier Ihrer Verbündeten. Sie können es ohne Nachteile erobern oder einfach als weitere Sicherung gegen die Flotte im Norden betrachten. Ziehen Sie Ihre Seeverbände und die Transporter schnell Richtung Osten, in die Nähe der Werft. Lassen Sie die Transportschiffe dabei etwas zurückfallen, bis Sie Ihre Infanteristen landen können. Die dortigen Streitkräfte und die Flotte müßten nun in der Lage sein, die Werft zu halten.

Bauen Sie in der Zwischenzeit Transportflugzeuge und *Demon*-Einheiten. Nehmen Sie mit den Transportern die *Demons* auf, und fliegen Sie nach Süden. Nutzen Sie Ihre Sperber (Torpedoflugzeuge), um einen Korridor für die Transporter zu sichern, in dem sich keine grünen Schiffe mehr aufhalten sollten. Diese Operation ist etwas riskant, also tun Sie alles, um das Transportflugzeug zu verteidigen.



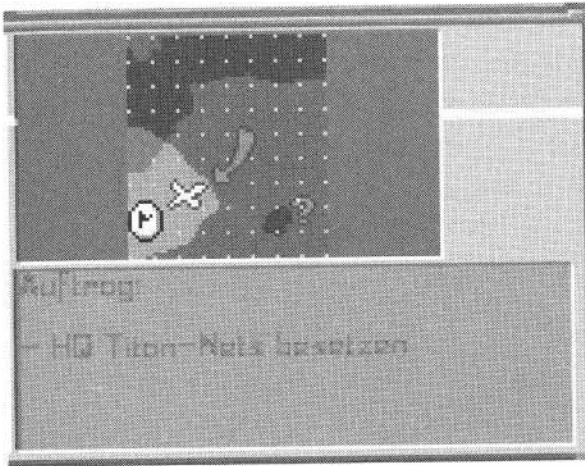
Mission 9

Auftrag: Lokalisieren Sie den Flughafen von Klonaris, und benutzen Sie den dort stationierten Hubschrauber zur Flucht.

Strategievorschlag: Der Flughafen befindet sich im Süden Ihrer Position. Leider macht es das Gelände unmöglich, einfach eine *Vader*-Einheit zu beladen und die Bucht, die den Flughafen von Ihnen trennt zu überqueren und den Flughafen zu besetzen. Auch kann man wegen des dichten Pflanzenbewuchses

nicht dem Verlauf der Bucht folgen ... Der Weg endet direkt vor feindlichen Schützengräben, und so bleibt Ihnen nur der Weg nach Norden. Erobern Sie die Stadt, die sich nördlich von Ihrer Startposition befindet. Ziehen Sie dann Ihre Truppen nach Westen, und erobern Sie die Fabrik in der Mitte der Karte. Ziehen Sie bis in den äußersten Westen, bis zu einer »Furt« im Sumpfgebiet, und von dort weiter nach Süden. Erobern Sie den Hafen im Südosten, und

setzen Sie zum Flughafen mit den *Vader*-Einheiten über. Lassen Sie tunlichst die Finger vom Norden, die Fabriken dort sind gut verteidigt und bringen Ihnen deftige Verluste bei. Außerdem verlieren Sie eine Menge Zeit bei dieser Vorgehensweise. Die Geschütze in der Mitte, die Sie auf diese Weise umgehen, sind mit Ihrem bescheidenen Material vom Anfang nicht auszuschalten.



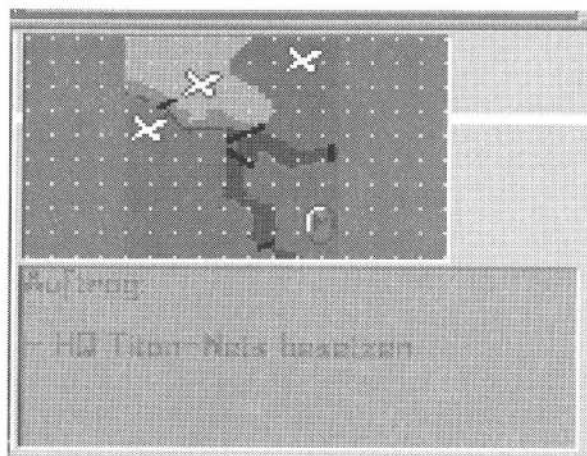
Mission 10

Auftrag: Sie haben *Titan Net* in eine schwierige Lage gebracht und sind bis zum Hauptquartier vorgedrungen. Nun müssen Sie es nur noch erobern ...

Strategievorschlag: Das Ziel dieser Mission liegt im Südosten, Sie starten etwas südlich von der Mitte im Westen. Im Norden befindet sich ein Flottenverband, den Sie abfangen sollten, denn er wird versuchen, Ihnen Ihre Stellung zur zerschießen und so dem roten Hauptverband die Tür in Ihr Lager zu

öffnen. Der Hauptverband des Feindes liegt in der Mitte der Karte und ist gut ausgerüstet. Lassen Sie nur einen Teil Ihrer Einheiten zur Verteidigung zurück, und lassen Sie die anderen nach Süden vorrücken. Nehmen Sie die Basis der grünen Truppen, und stoßen Sie dann weiter nach Osten durch den Wald vor. Wenn es Ihnen gelingt, die beiden Fabriken im Süden zu nehmen, wird der Druck auf Ihr Hauptquartier sofort nachlassen, denn dann werden alle roten Einheiten zur Verteidigung der Basis benötigt und zurückgezogen. Der Vorstoß durch den Wald macht nur dann Sinn, wenn er schnell vorgetragen wird. Gelingt es *Titan Net*, in den Fabriken neue Verbände aufzubauen, werden Sie schnell zum Anhalten gezwungen, und Sie finden sich in einem Stellungskrieg wieder. Die orangefarbenen Verbände im Nordosten wollen ihre Ruhe und bilden einen Störfaktor gegen die roten Truppen. Lassen Sie also die Finger von einem Angriff.

Alternativ können Sie auch wieder die Abwurfaktik verwenden. Benutzen Sie diesmal einen Hubschrauber ...



Mission 11

Auftrag: Finden Sie das feindliche Hauptquartier, und besetzen Sie es mit Ihren Truppen.

Strategievorschlag: Das Gelände ist durch einen Fluß und seinen Nebenfluß in drei Bereiche unterteilt. Der Norden befindet sich unter der Kontrolle von Ihnen und Ihren Verbündeten, den orangefarbenen Armeen. Ein grüner Restverband hat sich noch hier verloren. Die südöstliche Insel ist von *Titan Net*

besetzt, und hier befindet sich auch das Zielgebäude. Dieser Teil ist schwer verteidigt. Nehmen Sie sich zuerst den westlichen Teil vor, in dem sich die grünen Truppen aufhalten. Überqueren Sie so schnell wie möglich den Fluß, und erobern Sie den Flughafen. Starten Sie die Produktion von Abfangjägern, und geben Sie so Ihrem weiteren Vormarsch die dringend benötigte Luftunterstützung. Versuchen Sie als nächstes, den zweiten Flughafen im Süden zu erobern, und bauen Sie dann dort einen Transporthubschrauber oder Bomber-Einheiten, je nach Geschmack. Entweder werfen Sie wieder einige mutige Helden im Hauptquartier des Gegners ab, oder Sie machen seine Verbände dem Erdboden gleich. Über die Brücken in der Mitte und im Norden sollten Sie beständig versuchen, Druck auf die roten Einheiten auszuüben, denn so verhindern Sie eine Truppenkonzentration direkt vor dem Hauptquartier. Achten Sie in jedem Fall auf die Luftabwehr des Hauptquartiers ...

Noch eine Bemerkung: Der Luftabwurf kann nur dann gelingen, wenn Sie die Besatzungen der *beiden* Flughäfen beschäftigen, die zu beiden Seiten des Hauptquartiers angelegt sind.



Mission 12

Auftrag: Vernichten Sie alle Partisanentruppen (die grünen Einheiten), und erobern Sie die Villa ihres Anführers im Nordwesten.

Strategievorschlag: Greifen Sie sofort mit allen schweren Einheiten die Partisanenverbände in der Mitte der Karte an. Ziehen Sie *Ranger*-Einheiten nach Nord-Nordwest, dort finden Sie einen Flughafen und ein Depot. Der Flughafen ist wichtig, denn sonst werden Sie ohne Luftwaffe dastehen und keine Chan-

ce haben ... Hindern Sie die grünen Verbände an einer Flucht, sonst kommen Sie noch in Zeitschwierigkeiten! Bereiten Sie dann den Übergang über den Fluß in großem Maßstab vor. Inzwischen sollte der *Vader* im Süden einen *Ranger* aufgenommen haben und kann diesen im Schutz des Hauptverbandes, der die feindlichen Truppen an die Küste in der Mitte der

Karte bindet, absetzen. Der Ranger startet durch und erobert die Villa im Nordwesten. Im idealen Fall sind Ihnen keine grünen Einheiten entkommen, und Sie haben somit die Aufgabe erfüllt. Ist das nicht der Fall, müssen Sie sich den Übergang über den Fluß erzwingen (bauen Sie eine weitere Brücke!) und können dann zum Halali auf die restlichen grünen Truppen blasen ...

Das Angenehme dieser Mission ist der verbündete Verband im Norden (orange), der Ihnen wieder etwas Arbeit abnimmt.

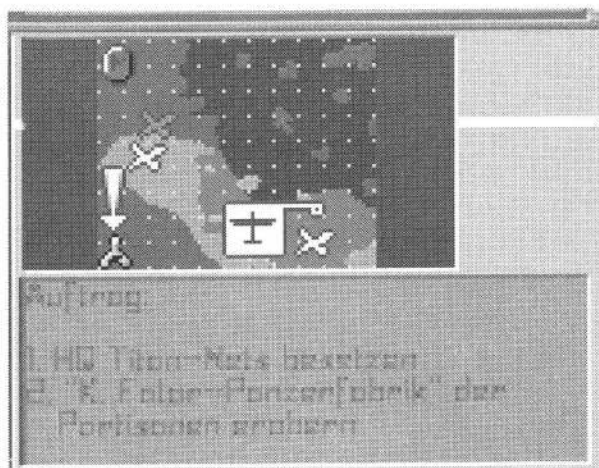


Mission 13

Auftrag: Eine Freundin des Room wurde gefangengenommen. Befreien Sie sie so schnell wie möglich aus den Klauen des *Titan Net*, bevor sie zu Schaden kommt und so wichtige Informationen verlorengehen.

Strategievorschlag: Das gegnerische Hauptquartier finden Sie im Südwesten der Karte. Die einzigen Zugangsmöglichkeiten sind eine Brücke im Westen oder eine Landung von Seeseite. Sie sind dem Gegner weit

unterlegen, denn er hat (wie üblich) mehr Material und hier auch die weit bessere Stellung. Kümmern Sie sich zuerst um die grünen Einheiten, und werden Sie so die erste Sorge los. Nehmen Sie so viele Fabriken und Depots wie irgendetmöglich, auch wenn Sie sie nicht halten können. Reingehen, ausräumen und wieder verschwinden. Benutzen Sie Ihre Lufteinheiten, um auf dem Nordteil der Karte, wo auch Ihr Startgebiet liegt, die Kontrolle nicht vollständig zu verlieren. Ziehen Sie alle Ihre Schiffe in die Mitte der Karte, und produzieren Sie, was immer Sie können. Sie brauchen die Kontrolle über die Mitte der Bucht, damit die übliche Taktik des Luftabwurfes auch funktioniert. Sie werden den Bereich in der Mitte wahrscheinlich nicht von gegnerischen Verbänden säubern können, da eine Werft im Westen und ein Flughafen im Süden immer neuen Nachschub liefern. Versuchen Sie daher, die Energieversorgung lahmzulegen, indem Sie so viele Depots wie möglich erobern.



Mission 14

Auftrag: Erobern Sie das Gebiet von Worb, in dem sich ein reichhaltiges Lager an Aldinium befindet. Dazu müssen Sie die Panzerfabrik der Partisanen im Südwesten und die Basis des *Titan Net* im Norden erobern.

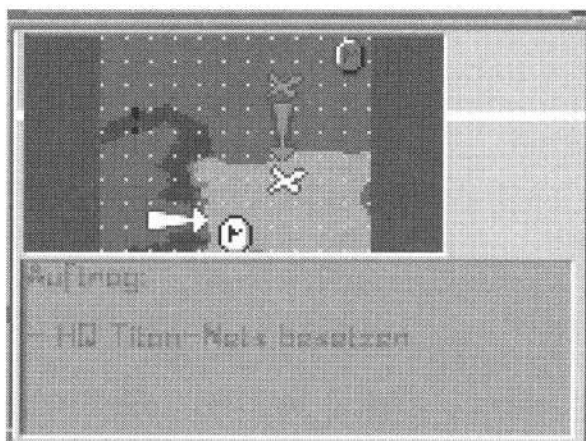
Strategievorschlag: Auch, wenn Sie es bisher immer zu vermeiden versuchten, jetzt werden Sie in die unangenehme Lage eines Zweifrontenkrieges gebracht. Versuchen Sie zuerst, die Kontrolle über die Panzerfabrik der

Partisanen zu erlangen. Wegen des unwegsamen Geländes ist der Luftabwurf die einzige Alternative zu einem Stellungskrieg im Gebirge.

Ihre Einheiten im Westen werden alle Hände voll mit der Schlacht gegen die Stellung der roten Armeen zu tun haben. Versuchen Sie nur, die Stellung zu halten, mit Verzweiflungsangriffen können Sie nicht gewinnen. Die Versorgungs- und Wiederherstellungsmöglichkeiten des *Titan Nets* sind zu gut (zwei Fabriken, eine Werft).

Ihre Luftwaffe im Südosten und die Marineeinheiten müssen den Hauptkampfverband unterstützen und die Werft und die Fabriken nehmen. Landen Sie am besten eine große Anzahl *Ranger* von Landungsbooten aus, und »stehlen« Sie die frisch reparierten Einheiten aus den feindlichen Fabriken. Sie erreichen damit folgendes: Sie befinden sich im Rücken der gegnerischen Hauptarmee und berauben sie zusätzlich der Reparaturmöglichkeiten. Ist dieser Kampf erst gelaufen, ist der Rest eine recht leichte Aufgabe.

Noch ein Tip: Wenn Sie die Zeit dazu haben, dann sammeln Sie so viele Aldiniumkristalle wie möglich auf den südlichen Inseln auf. Im Norden sollten Sie es nicht versuchen, da ist außer einem feindlichen Flottenverband nicht viel zu finden ...



Mission 15

Auftrag: Der Feind ist zum Gegenangriff übergegangen. Stoppen Sie diesen, indem Sie sein Hauptquartier übernehmen.

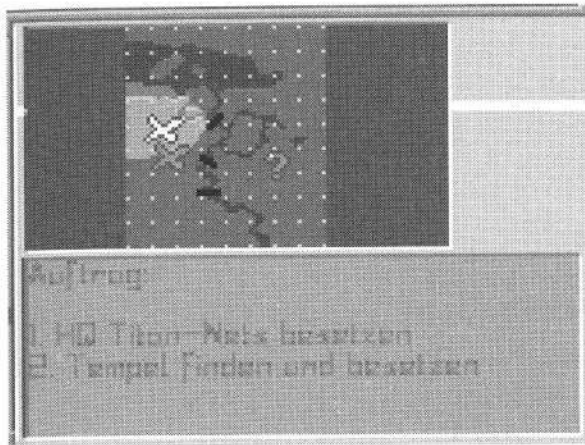
Strategievorschlag: Das Gute zuerst: Die Armeen beider Seiten sind in etwa gleichstark. Im Norden tobt eine erbarmungslose Panzerschlacht und im Westen warten die schwächeren grünen Verbände auf eine Gelegenheit, in den Kampf einzugreifen. Der Luftabwurf funktioniert hier, mangels Luft-

waffe, zumindest am Anfang nicht. Sie müssen sich also den Weg zur feindlichen Basis im Nordosten freikämpfen.

Halten Sie sich an den Grundsatz »Never let a boy do a man's job!« (»Lassen Sie niemals ein Kind die Arbeit eines Mannes tun«), und ziehen Sie Ihre leichten Truppen aus der vorderen Linie zurück. Bereiten Sie sich darauf, die Stellung so lange zu halten, bis Sie die grünen Truppen im Westen ausgeschaltet haben. Die Belohnung sind die Städte und Fabriken, die Ihre Produktion auf Vordermann bringen. Eine Option, die Sie nicht gleich verwerfen sollten, ist, im Westen eine Brücke über den Flußarm zu bauen, so daß Sie mit Bodentruppen neben dem feindlichen Flughafen herauskommen. Sie errichten so eine zweite Front und haben doch eine Luftwaffe zur Verfügung. Die Flieger des Gegners werden wegen Treibstoffmangels schon bald Probleme bekommen (»Runter kommen sie immer ...«).

Die roten Armeen haben keine Reparaturmöglichkeit in der Nähe. Sie können sich also überlegen, ob Sie sich sicher genug fühlen, dem Gegner eine Falle zu stellen, indem Sie ein

Depot erobern lassen und es in der darauf folgenden Runde zurückerobern. Sie könnten damit feindliche Verbände auf Ihre Seite ziehen ...



Mission 16

Auftrag: Erobern Sie einen verlassenen Tempel im Südosten der Karte.

Strategievorschlagn: Die grünen Truppen haben immer noch nichts gelernt, behandeln Sie sie also wie üblich, schenken Sie ihnen Ihre (fast) ungeteilte Aufmerksamkeit, und ziehen Sie dann in Ruhe Ihres Weges ...

Ganz so einfach ist es dann doch nicht. Es gibt keine Schiffe und nur zwei in Frage kommende Brücken, mit deren Hilfe Sie den Fluß überqueren können. Beide sind in der Mitte der Karte. Der Weg ist schwer zu befahren, und Ihre schweren Einheiten werden nur langsam voran kommen. Wenn Sie über den Fluß übergesetzt haben, dann lassen Sie die schweren Einheiten zurück, um den Gegner an der Verfolgung zu hindern, und ziehen Sie einige leichte Einheiten in die Südostecke. Achten Sie auf dem Weg auf mögliche Angriffe aus dem Hinterhalt und die eine oder andere Mine (gerade an Stellen, an denen Sie sie nicht vermuten ...). Das Expeditionskorps sollte also nicht zu klein sein.

Auf einer Insel im Norden finden Sie Kristalle. Lassen Sie sie von einem *Vader* abholen. In dem waldigen Gelände ist er sowieso nicht die größte Hilfe.



Mission 17

Auftrag: Vernichten Sie den Hauptsammel-punkt der grünen Armee, und schalten Sie sie damit für die restlichen Missionen aus, indem Sie alle grünen Einheiten vernichten.

Strategievorschlagn: Stürmen Sie nicht einfach blindlings nach vorne, auch wenn es sich anbietet (leichte Verbände in der Mitte des Gegners gegen Ihre schweren Panzer ...). Wenn Sie das tun, verabschieden Sie sich vorher von Ihren *Samurai*-Einheiten, denn

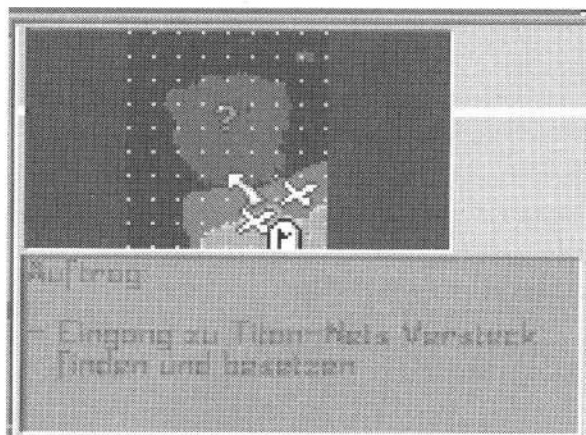
der Gegner hat zwei *Pulsar*-Einheiten so aufgestellt, daß sich Ihre Samurais im Kreuzfeuer befinden. Lassen Sie also, im Prinzip, den Gegner kommen.

Ihre Truppen im Norden sollten den Radar-Panzer in der Mitte der kleinen Karte ausschalten und sich dann, je nach Situation, wieder nach Norden zurückziehen (und damit eine

Bedrohung im Rücken des Feindes darstellen) oder sich mit den Einheiten im Süden vereinigen und auf diese Weise die eigene Stellung stärken.

Nutzen Sie Ihre *Buggys* zu schnellen Vorstößen, und ziehen Sie sie dann gleich wieder zurück, damit sie außerhalb der Artilleriereichweite bleiben. Ihre *Pulsar*-Einheiten stehen leider etwas ungünstig, Sie sollten diesen Mangel schnell beheben. Im Südosten befindet sich eine Einrichtung, die gut zu Ihnen passen würde. Es ist eine den Reparaturstätten der grünen Verbände.

Noch ein Tip am Schluß: Lassen Sie einen angeschlagenen Gegner nicht entkommen!

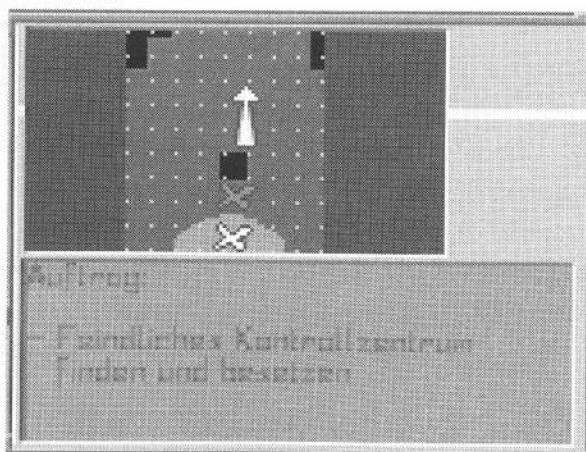


Mission 18

Auftrag: Finden Sie den geheimen Untergrundbunker, und erobern Sie ihn!

Strategievorschlag: Der geheime Untergrundbunker befindet sich in der Mitte der Insel, auf der sich auch die Hauptstreitmacht des Feindes befindet. Im Nordwesten steht ein Flottenverband, den Sie mit Ihren Flugzeugen angreifen sollten. Ihre Marine-Einheiten können dann den Rest erledigen, gemeinsam mit den Alliierten (orange). Rings um die Insel

herum führt eine Eisenbahn, die an jede Stelle der Küste schnell Verstärkungen bringen kann. Teilen Sie Ihre Armee in zwei Gruppen, eine Eroberungsgruppe bestehend aus *Rangern* und *Demons* sowie eine zweite Abteilung, die im Süden der Insel einen Ablenkungsangriff startet. Landen Sie mit einer Gruppe im Osten der Insel, da sich im Westen zwei schwer gesicherte Fabriken befinden und so eine Landung fast unmöglich ist. Setzen Sie Ihre Luftwaffe zur Unterstützung des Stoßtrupps ein, und Ihre Marine-Einheiten sollten dem Ablenkungstrupp zu Hilfe kommen. Egal, wie Sie die Sache auch drehen und wenden, es bleibt eine haarige Angelegenheit.



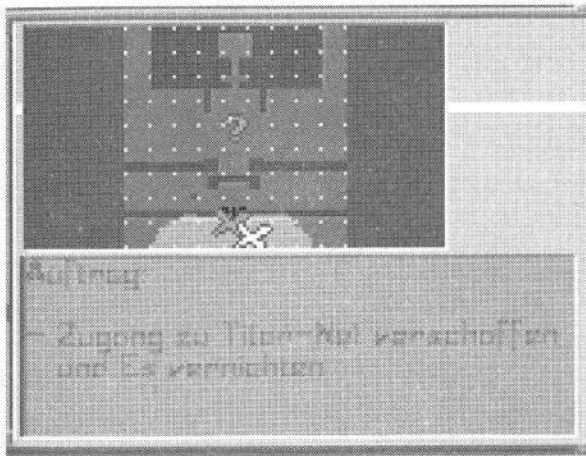
Mission 19

Auftrag: Lokalisieren und besetzen Sie das Kontrollzentrum der feindlichen Labors.

Strategievorschlag: Die Schwierigkeit dieses Auftrags ist, daß Sie über keinerlei Nachschub verfügen und so mit dem auskommen müssen, was Sie am Anfang haben. Das Kontrollzentrum befindet sich ganz im Norden der Karte, und unterwegs warten noch einige Schwierigkeiten auf Sie. Insgesamt sollte Ihnen diese Aufgabe aber leichter fallen als viele der vorherigen.

Lassen Sie als erstes die *Ranger*-Einheit von der Spitze Ihrer Truppen nach hinten ziehen, Sie haben zu wenig Infanterie, als daß Sie sie riskieren könnten. Beeilen Sie sich, mit konzentriertem Feuer die Einheiten, die direkt vor Ihnen stehen zu zerstören.

Als nächstes wartet eine *Ionstar*-Kanone auf Sie. Zerstören Sie sie mit Ihrer Artillerie, und ziehen Sie links an ihr vorbei. Als nächstes warten einige *Nashorn*-Panzer auf Ihre Einheiten. Setzen Sie die *Buggys* ein, um sie zu beschädigen, und setzen Sie mit den schweren Einheiten nach. Halten Sie sich nun rechts, um ein Geschütz im Norden zu umgehen. Auch im Osten wird nun ein einzelnes Geschütz versuchen, Sie aufzuhalten. Zerstören Sie es, und bleiben Sie oben auf dem Plateau, auf dem Sie sich gerade befinden. Folgen Sie nicht der Straße! Sie würden zwar auch so zur Kontrollstation gelangen, aber zwei *Skull*-Einheiten würden Ihnen schwer zu schaffen machen, da Sie von einer *Technotrax*-Einheit verteidigt werden. Fahren Sie statt dessen ganz nach Osten, und wenden Sie sich erst am Kartenrand nach Norden. Der schnellen *Ranger*-Einheit sollte es nun gelingen, das Kontrollzentrum zu erobern.



Mission 20

Auftrag: Verschaffen Sie sich Zugang zur *Titan-Net*-Festung, dringen Sie in den Kontrollraum ein, und zerstören Sie diesen.

Strategievorschlagn: Auch hier ist die Hauptschwierigkeit die Befestigung des Gegners. Halten Sie sich in diesem Level mit Ihren Einheiten auf der westlichen Seite der Karte, und folgen Sie den Gleisen. Bauen Sie in Ihrer Fabrik zuerst langsame Artillerie-Einheiten, Sie werden Sie im Verlauf des Kampfes noch

brauchen, und ziehen Sie sie dem Hauptverband nach. Wiederholen Sie dies für *Samurai*-Panzer und schließlich für *Buggys*. Bis zum großen Endgefecht sollten diese neuen Einheiten dann zur Haupttruppe gestoßen sein.

Ihr erster Zug sollte ein Angriff der *Super Virus Minen* auf den Gegner sein, der direkt vor Ihnen steht. Setzen Sie diese »Aufweichtaktik« mit den *Buggys* fort. Die schweren Einheiten werden dann den Rest machen können. Achten Sie auf Ihre *Imperator*-Einheit, sie werden Sie am Ende noch brauchen!

Überqueren Sie den Graben, und setzen Sie sich erst mit einem Teil Ihrer Einheiten auf dem Plateau in der Mitte fest, um den Gegenangriff zu erwarten. Die anderen Einheiten sollten den Schienen bis zu einer Fabrik im Westen folgen. Rechnen Sie auf diesem Weg ständig mit dem Beschuß durch *Ionstar*-Stellungen.

Sie befinden sich nun am Rand einer Sperrzone, die Sie nur mit Hilfe einer »Brücke« überqueren können. Beschießen Sie die Artilleriestellungen in dieser Zone mit weitreichenden Waffen, und dringen Sie mit der *Imperator*-Einheit auf diese Brücke vor. Am Ende der Brücke ist eine Tür, die sich nicht ohne freundliches Klopfen von der *Imperator*-Einheit öffnen läßt.

Der Rest ist der Stoff, aus dem Sagen und Geschichten sind ...

Die Paßwörter für die Karten des »Standard«-Battle Isle 2

Level	Titel	Code
01	Empfang auf Skom	AMPORGE
02	Jagdfieber	JOGRWAI
03	Die große Stadt	GEGIDOS
04	Bedrohung aus der Luft	WABODAE
05	Das Delta	BUFASWE
06	Der Hafen zur Welt	GEHAUWA
07	Die Tentan-Ebene	OLARIBU
08	Die 13. Flotte	FITORGE
09	Flut des Grauens	DEFATWA
10	Die Kai-Halbinsel	WABIKDO
11	TITAN NET in Sicht	GEEUSAT
12	Der Bündnisvertrag	KAIMAWA
13	Die Rettung	SIETIBU
14	Die letzte Nachschubbasis	GEDEROM
15	Die Panzerschlacht	ULUARGE
16	Schatzsuche	ABUNDWA
17	Die Herausforderung	LANADGE
18	Der Eingang	WAFEFAL
19	Die Höhle	BUSALUG
20	Der letzte Schlag	GEKEFZU

Die Mehrspielerkarten

Die Karten können ersatzweise auch mit der in Klammern angegebenen Spielerzahl gespielt werden.

Level	Titel	Spielerzahl	Code
a	Das Gebef-Meer	3	YETUDWA
b	Eine brüchige Allianz	4 (2)	WAGOPAY
c	Entdeckungen	3 (2)	ZAFLUGE
d	Die Seeherrschaft	2	SKATZWA

Die Levelcodes für BI 2 – Scenery CD »Das Erbe des Titan«

Level	Titel	Code
01	Hölleninsel	HOLLEKO
02	Der Brückenkopf	BROCKEN
03	Die Schlacht am Gefet	AMGEFIN
04	Der Hafen im Süden	HASENOL
05	Worb in Sicht	WORINGA
06	Wer rettet Brit?	BRITIGI
07	Der Gegenschlag	GEGAGOL
08	Der Ansturm	ANTUROX
09	Drag	GRADOFE
10	Die Dokumente	DRONNOX
11	Durag und Dengh	DURDERO
12	Die Holner-Insel	HOLININ
13	Hallwa wird frei	WALHAKI
14	General Denghs Rückkehr	SEFLUXA
15	Das Industriegebiet	INDUSOL
16	Die Verfolgung	WEFOLK

Die Mehrspielerkarten für BI 2 – Scenery CD »Das Erbe des Titan«

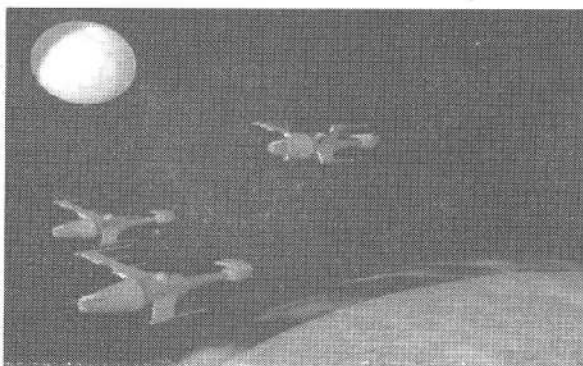
Level	Titel	Spielerzahl	Code
a	Die 6 Fürsten	6	FURSTON
b	Die Zwergstaaten	4	GALTRAX
c	Der Kerbathsee	2	ELGANIW
d	Die Inseln	6	LOPIROT
e	Arena	2	AGRETIL
f	Die Basis in den Bergen	3	FELTONG
g	Die Flieger des Sieges	2	WILKORS
h	Die Sümpfe	2	MEKLARA
i	Die Höhenbomber	2	HOLITUS
j	Der Wettlauf	4	NERTING

Master of Orion

Varianten

Master of Orion hat einige geistige Vorgänger. In seinem Spielaufbau erinnert es stark an *Spaceward Ho!* oder dem ganz frühen *Reach For The Stars*.

Bei all diesen Spielen ist die Spielidee gleich: Sie sind der Herrscher einer Rasse (je nach Spiel frei wählbar oder nicht) und haben es sich zur Aufgabe gemacht, ihr Volk zur herrschenden Rasse der Galaxien zu machen. Die Wege dorthin führen über die technische Entwicklung neuer Schiffe und den wirtschaftlichen Ausbau der eigenen Planeten. *Master of Orion* kann



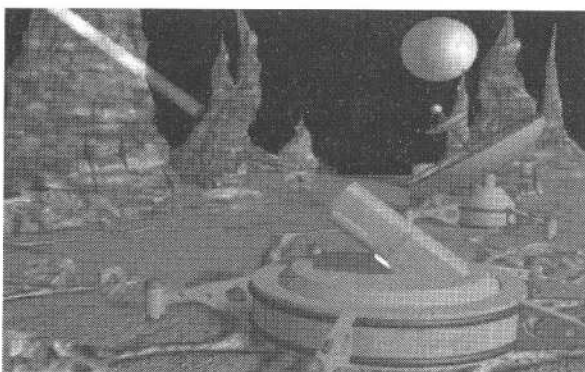
aber im Gegensatz zu den anderen Vertretern mit einer Besonderheit aufwarten: Die Diplomatie ist in diesem Spiel ein wichtiger Bestandteil der Gesamtstrategie, und es ist unerlässlich, Bündnisse einzugehen oder angeschlagene Beziehungen wieder zu richten.

Master of Orion ist also ein strategisches Eroberungsspiel mit einem nicht zu unterschätzenden Anteil Diplomatie und Verhandlungsgeschick.

Grundidee des Spiels

»Zu Beginn des 23. Jahrhunderts hatten sich zehn Völker erhoben, die über die nötige Technologie für die Besiedelung des Weltraums verfügten.« Mit diesen Worten beginnt die Einleitung des Spielhandbuchs und stimmt ein auf das, was im Laufe des Spiels geschehen wird. Jedes der Völker unterscheidet sich vom anderen. Bestenfalls sind sich zwei in ihren Motiven ähnlich. Alle haben unterschiedliche Vor- und Nachteile, und jedes reagiert anders auf die Aktionen der einzelnen Teilnehmer.

In der Galaxis gibt es eine Legende. Die Legende von Orion. In alter Vorzeit soll es bereits einmal ein Sternenreich gegeben haben, in dem viele Rassen in Frieden lebten und eine blühende Kultur entstand. Warum dieses Reich unterging, ging im Dunkel der Geschichte verloren, und nur Legenden und Sagen erinnern an eine blühende Kultur. In dieser Sage existierte ein Planet namens *Orion*, auf dem sich der Sitz des Kaisers des Universums befand. Der Sage nach gibt es diesen Planeten noch immer, und ein geheimnisvoller Wächter bewacht den Planeten bis der rechtmäßige Herrscher wieder zurückkehrt.



Verteidigungsbasis

Jedes Volk wird von einem unsterblichen Imperator regiert (zumindest so lange, bis er einem politischen Attentat zum Opfer fällt – kein Witz, das kann wirklich vorkommen ...), und es liegt in seiner Verantwortung, das Volk weise und gerecht zu regieren. Es liegt im Entscheidungsbereich des Herrschers, welche Sternensysteme erkundet oder besiedelt werden, welche Schiffe gebaut oder verschrottet werden und welche Verträge geschlossen oder gebrochen werden sollen. Der

Imperator befiehlt die Flotten im Kampf und hat die Aufsicht über die Spione, ...Verzeihung ... die Agenten des Reiches. Er steuert die »Wissensbeschaffung in fremden Labors« und die Sabotage, oder besser die »Entwicklungshemmung durch Ressourcenverknappung«.

Am Ende des Spiels wird einer der Imperatoren zum *Master of Orion* ausgerufen. Dies kann auf zweierlei Art geschehen:

- Erstens wird der Imperator vom Rat des Universums mit einer Zweidrittel-Mehrheit gewählt, oder
- zweitens erobert einer der Imperatoren den gesamten besiedelten Raum und krönt sich selbst.

Das Startmenü

Im ersten Bildschirm gibt es nicht viel Neues zu erwähnen. Sie können das Spiel verlassen und zu DOS zurückkehren oder ein neues Spiel beginnen, ein gespeichertes Spiel laden oder ein Spiel fortsetzen. Die letztgenannte Option ist besonders gelungen. Man kann einfach wieder an dem Punkt starten, an dem man das Spiel zuletzt verlassen hat. Das Abspeichern beim Verlassen geschieht also automatisch und ohne Benennen eines »Save-Files«. Sollte allerdings in der Zwischenzeit jemand ein anderes Spiel spielen, bleibt Ihnen nur noch, Ihre Rachegelüste auszuleben und auch sein Spiel zu »beeinflussen« (wie unfair).

Sollten Sie ein neues Spiel starten, dann werden Sie gebeten, folgende Einstellungen vorzunehmen:

Größe der Galaxis: 24, 48, 70 oder 108 Sterne sind zum Erforschen und Besiedeln freigegeben. Die Spiele auf dem kleinen Feld sind in der Regel recht schnell, die Spiele der großen Kategorie haben einen epischen Touch, schließlich treffen gewaltige Flotten großer und mächtiger Reiche aufeinander.

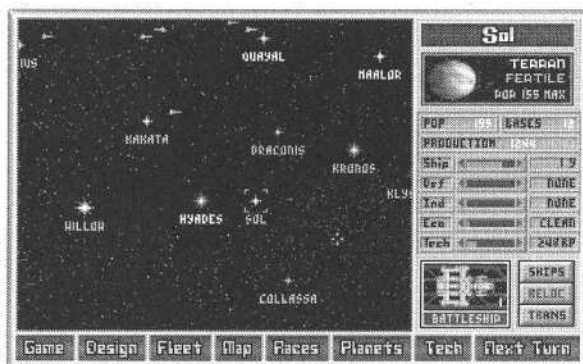
Schwierigkeitsstufe: Die Palette reicht von »simple« (sehr einfach) bis »impossible« (unmöglich) und hat insgesamt fünf Unterteilungen. Entsprechend sind auch die Anforderungen. In der »impossible«-Einstellung ist kaum ein Gegner bereit, mit Ihnen zu verhandeln, und auch die materielle Ausgangslage des Gegners, ist der Ihren weit überlegen.

Gegner: Hier wird die Gegnerzahl (1 bis 5) festgelegt.

Wahl Ihrer Rasse: Sie können eine der zehn Rassen auswählen und so dem Universum einen unvergessenen Führer schenken. Die einzelnen Rassen werden im »Konkurrenten«-Abschnitt näher beschrieben.

Einige Kleinigkeiten wie Namen, Farben usw. können noch festgelegt werden.





Der Hauptbildschirm

Das größte Fenster im Hauptbildschirm nimmt die Karte eines Ausschnitts der Galaxis ein, in der die Sterne jeweils in der Farbe der Sonne dargestellt sind. Von der Sonnenfarbe ist die Wahrscheinlichkeit abhängig, mit der man einen besiedelbaren Planeten vorfindet. Gelbe Sonnen deuten zum Beispiel auf Planeten mit »Terra«-ähnlichem Klima hin, während violette Sonnen ein Zeichen für rohstoff-

reiche, aber schwer zu kolonisierende Planeten sind. Ist ein System besiedelt, dann ist sein Name in der Farbe des Besitzers geschrieben. In einem hellen Farbton werden die Namen der Planeten dargestellt, die Sie mit Ihren Schiffen erreichen können, in dunklerem Ton die weiter entfernten Sterne.

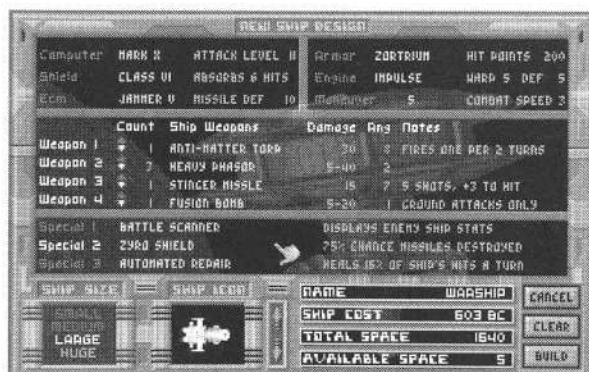
Die violetten Flächen stellen Staubnebel dar, die die Geschwindigkeit von Raumschiffen senken und die Schiffsreflektoren und planetarischen Schutzschirme außer Kraft setzen. Die Planeten in diesen Staubwolken sind dafür aber mit überdurchschnittlich vielen Rohstoffen ausgerüstet.

Planeten und Flottenverbände wählen Sie durch Anklicken mit der Maus aus, und die statistischen Daten erscheinen im Feld neben der Karte.

Unter der Karte und dem Informationsfeld ist eine Reihe von Funktionsknöpfen angebracht, mit denen Sie in die einzelnen Untermenüs gelangen. Diese Untermenüs sind im einzelnen:

Game (Spiel): Speichern und Laden eines Spiel sowie Soundeinstellungen und Rückkehr zu DOS.

Design (Entwurf): Hier gelangen Sie ans Reißbrett und können neue und bessere Raumschiffe entwerfen.



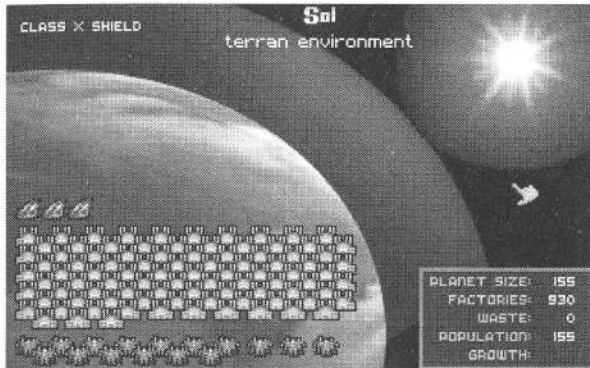
Fleet (Flotte): Überblick über die verfügbaren Designs und im Dienst befindlichen Schiffe.

Map (Karte): Gesamtkarten, nach politischer Aufteilung, Rohstoffverteilung und Planetentypen unterteilt.

Races (Völker): Politischer Übersichtsbildschirm, von dem aus alle Beziehungen zu anderen Völkern geregelt werden, wie Gespräche, Handel und der Einsatz von

Spionen. Sie können hier den Entwicklungsstand Ihrer Gegner überprüfen, wenn Sie einen Spion in deren Reich haben, der Sie mit den nötigen Informationen versorgt. Von hier aus sind Sie in der Lage, die Spionage- und Sabotagetätigkeit Ihrer Agenten zu koordinieren, und Sie erhalten einen Vergleich mit den Konkurrenten.

Planets (Planeten): Dieser Punkt enthält eine Zusammenfassung über die wichtigsten Daten Ihrer Kolonien. Es wird aufgelistet, welcher Planet wieviel Geld für was ausgibt. Dieser Punkt hätte etwas ausführlicher sein können, aber man kommt auch so recht gut damit zurecht.



Technologie: Der Überblick über Ihre Forschungen inklusive der Aufstellungen, was Sie bisher entwickelt haben und wie weit Ihre aktuellen Forschungen gediehen sind.

Next Turn (Nächster Spielzug): Ihre Befehle werden ausgeführt (und die Galaxis feiert Sylvester ...).

Die Einzelheiten der Entwicklungen

Sie können im Planetenmenü auf die folgenden Entwicklungsbereiche Gelder verteilen.

Ship (Raumschiff): In den Werften des Planeten wird der ausgewählte Schiffstyp gebaut. Die Bauzeit hängt von der Menge an Geld ab, die Sie in diesen Punkt fließen lassen.

Def (Verteidigungsbasen): Damit Ihr Planet sich vor Angriffen und Invasionen aus dem All schützen kann, sollten Sie in diesen Punkt die eine oder andere Milliarde investieren. Haben Sie eine große Anzahl von Basen gebaut, verlieren die meisten Invasoren recht schnell die Lust an der Eroberung.

Ind (Industrie): Die Mittel, die Sie für den Ausbau der Wirtschaft bereitstellen wollen.

Eco (Ökologie): Auch in den Umweltschutz und die Weiterentwicklung umweltfreundlicher Techniken sollte Geld gesteckt werden.

Tech (Technologie): Zu guter Letzt kommt der Punkt, der nie vernachlässigt werden sollte: die Forschung. Jeder Planet steckt sein Geld in einen großen Topf, aus dem dann die Forschung für das gesamte Sternenreich finanziert wird.

Außerdem können Sie mit den drei »Tasten« neben dem Bild in dieser Leiste das Schiff auswählen, das gebaut werden soll. Gebaute Schiffe können Sie sofort nach der Fertigstellung in ein anderes System bringen lassen, und Sie können Kolonisten/Truppen zu anderen Sternen senden.

Die Planeten

In *Master of Orion* gibt es folgende Planetenarten.



Terraplaneten: erdähnlich, für eine Besiedlung meist geeignet.

Dschungelplaneten (Jungle): wie Terra, aber jüngere Planeten mit reichlichem Pflanzenbewuchs.

Meeresplaneten (Ocean): nur kleine Landmassen, aber besiedelbar.

Dürreplaneten (Arid): wenig Wasser, aber man kann dort leben.

Steppenplaneten: zerklüftetes Gelände, meist schwer zu besiedeln.

Wüstenplaneten (Desert): Staub und kaum ein Tropfen Wasser lassen keine großen Bevölkerungszahlen zu.

Minimalplaneten: zur Besiedelung gerade so geeignet.

Öde Planeten (Barren): kaum Wasser und fast keine Atmosphäre.

Tundraplaneten: echte Forstkugeln, auf denen die Temperatur nicht über 0 Grad steigt.

Tote Planeten (Dead): Hier gibt es gar nichts außer Rohstoffen ...

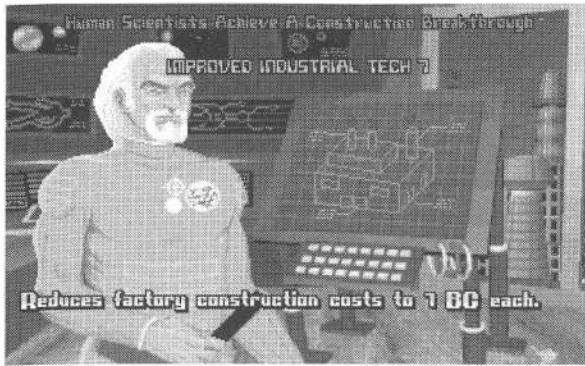
Infernoplaneten: wild und heiß.

Giftplaneten (Toxic): ein Belastungstest für die Ausrüstung, da die aggressive Atmosphäre sie korrodieren läßt.

Radioaktive Planeten (Radiated): strahlenverseucht durch Unfall oder zu hohe Sonneneinstrahlung.

Zusätzlich gibt es natürlich noch unterschiedliche Ressourcen, nicht jeder Planet hat das gleiche Potential zu einer wirtschaftlich starken Welt. (Die Palette reicht hier von *ultra poor* (bettelarm) bis zu *ultra rich* (unvorstellbar reich) ...)

Die Krone der Terraformung haben Sie sich verdient, wenn Ihre Planeten zu *Gaia-Planeten* geworden sind. Es ist Ihnen damit gelungen, den Traum vom Paradies zu verwirklichen und eine Vision der Menschheit und aller anderen Rassen wahrwerden zu lassen.



Die technologische Entwicklung

Auch der technische Fortschritt kann vom weisen Imperator in entsprechende Bahnen gelenkt werden. Es gibt sechs Forschungsgebiete, in denen sich Ihre Wissenschaftler »austoben« können. Je weiter Sie in der Technik vorangeschritten sind, desto höher ist Ihr Ansehen bei den anderen Völkern. Sie sind aus Angst eher geneigt, auf Ihre Vorschläge

einzugehen und unterstützen Sie bei Abstimmungen. Verändern Sie die Länge der Balken neben dem entsprechenden Namen, und es werden Mittel zugeteilt oder abgezogen. Die sechs Forschungsgebiete sind nachfolgend beschrieben.

Computertechnologie: mehr als sich hinter dem Namen verbirgt. Es handelt sich um Zielsysteme und Anti-Raketen-Systeme ebenso wie um Automatisierungskontrollen, die die Produktivität Ihrer Fabriken erhöhen.

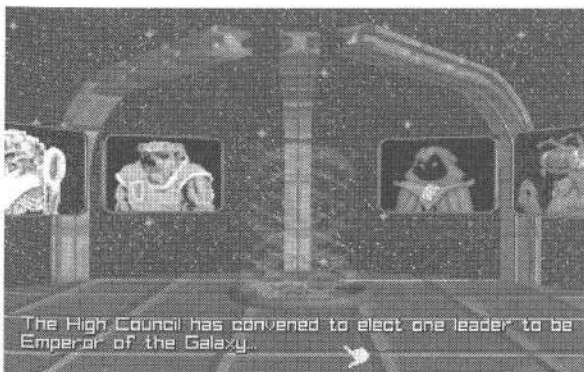
Bautechnologie (Construction): Reduzierung der Abfälle, billigere Herstellung von Fabriken und Raumschiffen sowie die Forschung nach neuen Werkstoffen wird von hier aus gesteuert.

Kraftfeldtechnologie (Force Field): Schutzschilde in allen Größen, von Menschen- bis Planetengröße.

Planetologie: Umweltverbesserungen in allen Stufen, bis zur Herstellung einer Gaia-Umgebung.

Antriebstechnologie (Propulsion): Außer verbesserten Antrieben finden sich hier noch Steuerungshilfen und einige Waffenunterstützungsgeräte, wie der Hochenergiefocus, der die Reichweite der Strahlenwaffen erhöht.

Waffentechnologie (Weapons): Sie sollten nicht am falschen Ende sparen, sonst stehen Sie vor den Schiffen des Gegners und finden kein Mittel gegen dessen Abwehr ...



Schiffsdesign

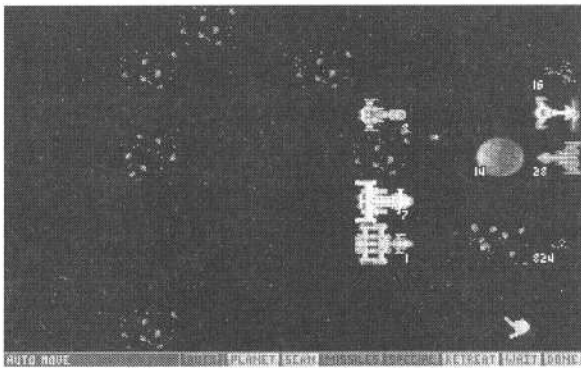
Welche Schiffe Sie bauen, bleibt Ihnen überlassen. Manche Rassen sind in kleinen Schiffen überlegen, und am Anfang sind Riesenschiffe nur Entwicklungshemmer. Denken Sie bei der Bewaffnung Ihrer Schiffe immer daran, nur Waffen zu wählen, die dem Gegner auch Schaden zufügen können. Schiffe mit Lasern auszurüsten, wenn der Gegner Riesenschiffe vorzieht und in der Schildtechnologie weit

fortgeschritten ist, ist brotlose Kunst und verschwendetes Geld. Sollten Sie einen neuen Schiffstyp kreieren, dann überlegen Sie sich folgende Fragen:

- Wie viele Schiffe diese Typs will ich bauen?
- Was soll das Schiff leisten?

Es ist unsinnig, einen Scout mit Bomben zu bewaffnen, erhöhen Sie lieber seine Reichweite.

Bedenken Sie, daß mit der Weiterentwicklung der Technik auch die Waffen weiterentwickelt werden. Ihre Ingenieure vollbringen wahre Wunder, wenn Sie versuchen, die Waffen kleiner und billiger zu machen. Dies führt auch dazu, daß alte Schiffe hoffnungslos unterbewaffnet sind.

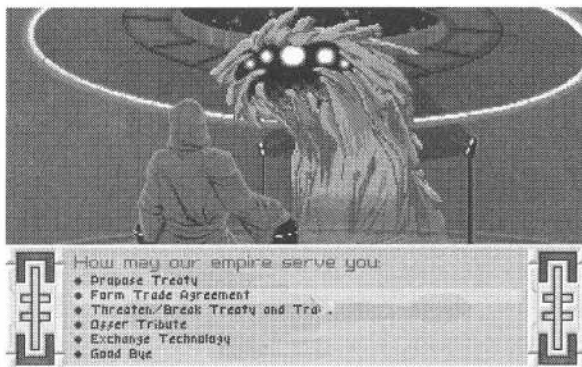


Das Kampfsystem

Es gibt zwei verschiedene Arten von Kämpfen. Die erste Art ist der Bodenkampf bei einem Invasionsversuch. Hier sind Einflußmöglichkeiten nicht gegeben. Sie schicken Ihre Leute dahin und hoffen dann, daß Sie genug Mannen und Material entsandt haben.

Wesentlich interessanter ist der Kampf im Weltall. Sie haben eine »Spielfläche«, an deren

Enden die gegnerischen Flotten aufgestellt werden. Auf dem Spielfeld sind oft Asteroidenfelder verteilt, die die Effektivität von Raketen einschränken. Abwehrbasen werden auf dem Planeten ebenfalls angezeigt und können mit Raketen auch in den Kampf eingreifen. Die Schiffe werden in Verbänden gleicher Typen zusammengefaßt. Da Sie maximal sechs verschiedene Schiffstypen in Ihrer Flotte haben dürfen, hat jede Seite maximal sieben »Spielsteine« (einer kann ein besiedelter Planet sein) zur Verfügung. Eine Menüleiste im unteren Teil des Bildschirms gibt Ihnen Auskunft über die zur Verfügung stehenden Optionen. Nutzen Sie die Scannerergebnisse, und richten Sie sich danach, denn sonst nehmen Sie unnötige Verluste in Kauf ...



Die hohe Kunst der Diplomatie

Die Konkurrenten reagieren auf Ihre diplomatischen Annäherungsversuche unterschiedlich. Freundlich gesonnene und aufgeschlossene Imperatoren werden eher geneigt sein, auf Ihre Vorschläge einzugehen, als fremdenhasserische Krieger. Seien Sie in erster Linie vorsichtig bei Ihrem Bemühen auf dem diplomatischen Parkett, denn wenn erst ein-

mal Porzellan zertrümmert ist, lassen sich diese Brüche nur schwer wieder kitten. Einen ersten Einstieg bietet in der Regel ein Handelsabkommen, und der erste Vertrag sollte ein Nichtangriffspakt zwischen Ihnen und den anderen Völkern sein. Wenn Ihnen Ihre Spione mitteilen, daß Ihre Verbündeten Probleme mit Feinden von Ihnen haben, dann sollten Sie sich nicht scheuen, Wissen oder Geld weiterzugeben. Sollten Ihre Versuche zu Beginn einer Verhandlungsrunde nichts nutzen, dann versuchen Sie es ruhig mit der guten, alten Bestechung mit Geld oder Know-how.



Sie sollten sich an Verträge, die Sie geschlossen haben so lange wie möglich halten. Legen Sie sich nicht mit einem stärkeren Gegner an, und »schmeicheln« Sie sich wieder ein, wenn Sie in Ungnade gefallen sind. Spionage und Sabotage sind hier als Mittel der Diplomatie wohl aufzuführen, aber auch hier sollten Sie mit Vorsicht und Bedacht arbeiten. Sie verärgern nur Ihre Partner und Verbündeten, wenn Sie einfach frisch, fromm, fröhlich und frei bei

ihnen spionieren. Heben Sie sich diese Art der Aktion lieber für Unsympathen auf. Spione kosten Geld und sind nicht in unbegrenzten Mengen bezahlbar. Lassen Sie sie untergetaucht, wenn der Gegner keine interessante Technologie zu bieten hat, dann steigt ihre Überlebenschance.

Wundern Sie sich nicht über die Kommentare Ihrer Verhandlungspartner, die Sie für jedes Mißverständnis verantwortlich machen, obwohl Ihr »Partner« die Verträge gebrochen hat. Denken Sie in einem solchen Fall lieber daran, daß Diplomatie Ansichtssache ist. Sollten Sie sehr in der Kritik der anderen Imperatoren stehen, dann denken Sie daran, daß die Geschichte von den Siegern geschrieben wird ...

Die Persönlichkeiten spiegeln sich in den diplomatischen Standpunkten wider:

Skrupellos: keine Rücksicht auf Verträge, Material und die eigenen Leute.

Launenhaft: einfach unvorhersehbar, jedes Jahr kann sich was ändern.

Aggressiv: Aus jedem Vorteil heraus wird angegriffen.

Pazifistisch: »Schlechte Verträge sind besser als gute Kriege«, und daran hält man sich.

Ehrenhaft: Freunde und Verbündete werden nicht angegriffen, aber wehe, man hintergeht die betreffende Person, der aufkommende Zorn wird lange Zeit nicht verrauchen.

Xenophobisch: Fremdenhasser. Diplomatische Erfolge haben nur den halben Wert und diplomatische Fehlschläge die doppelte Wirkung.

Den zweiten Teil des Persönlichkeitsbildes bestimmen die Ziele des Imperators:

Diplomaten: Handel und Spionage sind ein wichtiges Gebiet. Militär, Forschung und Ökologie werden fast gleiche Mittel zugeteilt.

Militaristen: Waffenentwicklung und Flottenausbau sind die Hauptziele dieser Persönlichkeiten.

Technologen: Forscher, die außer der technologischen Weiterentwicklung wenig anderes im Sinn haben. In andere Bereiche wird nur das Nötigste an Geld fließen.

Ökologen: Das Hauptziel ist die Weiterentwicklung der eigenen Planeten in ein Paradies.

Industrielle: Produktionssteigerung und Fabrikausbau sind die Worte, die einen Glanz in die Augen dieser Art von Imperatoren zaubern.

Expansionisten: Ausbreitung, damit die Kultur der eigenen Zivilisation in die Weiten des Alls getragen wird. Auf der Suche nach neuen Lebensräumen wird erst besiedelt und dann gefragt.

Mit jeweils einem Ausdruck aus den beiden Teilbereichen wird die Persönlichkeit eines Imperators beschrieben. Ihre Verhandlungen werden eher von Erfolg gekrönt sein, wenn Sie sich auf Ihr Gegenüber einstellen.

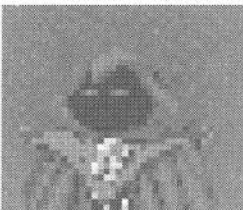
Die Rassen des Universums



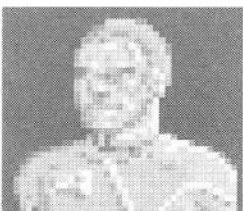
Alkaris: Die *Alkaris* stammen von einer Vogelrasse ab, und sie stellen die besten Piloten der Galaxis. Ihre Fähigkeiten im Umgang mit kleinen und mittelgroßen Schiffen sind unübertroffen. Sie haben in der Regel ein großes Ehrgefühl und sind militaristisch eingestellt.



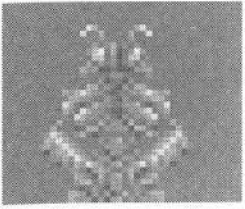
Bulrathis: Diese bärenähnliche Rasse hat eine unglaubliche Kraft und Konstitution. Die Bodentruppen der *Bulrathi* sind das Maß aller Dinge. Der Begriff »Aggressive Ökologen« würde ihre übliche Vorgehensweise am besten beschreiben.



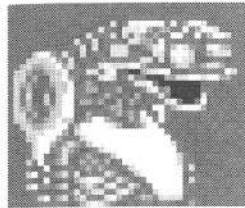
Darlocks: Gestaltenwandler, denen eigentlich keiner traut, da keiner so genau weiß, wie sie aussehen. Diese Fähigkeit macht die *Darlocks* zu wahren Meisterspionen, was sich in einer höheren Erfolgchance bei allen Geheimdiensttätigkeiten ausdrückt. Sie sind in der Regel aggressive Diplomaten und legen sehr viel Wert auf den Einsatz von Agenten.



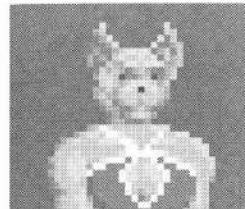
Menschen: Menschen haben ein Gespür für die Wünsche anderer Völker und sind die geborenen Händler und Politiker. Niemand kann mehr Geld mit dem Handel machen als die Menschen. Dem Lächeln der menschlichen Diplomaten kann sich kaum ein Verhandlungspartner widersetzen, und er ist dann meist geneigt, auf die Vorschläge der Menschen einzugehen. Im Normalfall sind Menschen ehrenhafte Diplomaten.



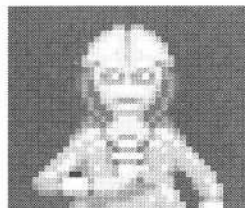
Klackons: Wie Ameisen (mit denen sie eine gewisse Ähnlichkeit verbindet) haben die Klackons eine starre Gesellschaft, in der alles auf Produktivität ausgerichtet ist. Kein anderes Volk hat eine ähnliche Arbeitsleistung aufzuweisen. Dem Naturell der *Klackons* entspricht am ehesten der Ausdruck xenophobische Industrielle.



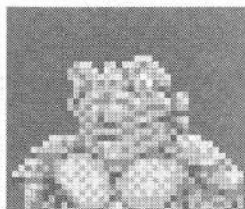
Meklars: Die körperlichen Fähigkeiten der *Meklars* sind schwach entwickelt, und damit sie überleben konnten, haben sie früh angefangen, *Exoskelette* zu entwerfen und zu tragen. Sie sind damit Meister der Kybernetik geworden. Die Kenntnisse der *Meklars* ermöglichen einen schnelleren und billigeren Ausbau der Industrie. Der Wille, den wirtschaftlichen Aufbau voranzutreiben, läßt die *Meklars* unberechenbar werden. Es ist wohl nicht abwegig, sie als unberechenbare Industrielle zu bezeichnen.



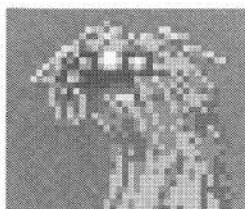
Mrrshans: Die Instinkte und natürliche Wildheit dieser katzenähnlichen Rasse macht sie zu überlegenen Schützen im Raumkampf. Aufgrund ihrer Persönlichkeit sind *Mrrshans* meist als skrupellose Militaristen einzustufen.



Psilons: Wenn es eine emotionslose Rasse im Universum gibt, dann sind es die *Psilons*. Ihr überlegener Intellekt läßt für Emotionen scheinbar keinen Raum mehr. Ihre hohe Intelligenz gibt den *Psilons* auf fast allen Forschungsgebieten gegenüber den anderen Rassen Vorteile. Sie wollen in Ruhe und Frieden ihre Forschungen betreiben und können in den meisten Fällen als pazifistische Technologen angesehen werden.



Sakkras: *Sakkras* sind eierlegende Reptilien, deren Vermehrungsrate höher als die jeder anderen Rasse ist. Das höchste Ansehen genießt derjenige Führer, der den meisten neuen Lebensraum erschließt. *Sakkras* können aus diesem Grund als aggressive Expansionisten angesehen werden.



Silicoids: Die *Silicoids* sind die einzige Rasse, die nicht auf Kohlenstoffverbindungen aufgebaut ist, sondern aus kristallartigen Verbindungen besteht. Sie können nicht durch Umweltverschmutzung geschädigt werden und sind damit in der Lage, in jeder Umgebung und auf jedem Planeten zu siedeln. Dieser Vorteil muß aber mit dem Nachteil einer eingeschränkten Vermehrung »erkauft« werden. Die *Silicoids*

werden gerade zu Beginn versuchen, jeden Planeten zu besiedeln, den sie erreichen können. Aufgrund ihrer Angst vor anderen Rassen kann man sie als xenophobische Expansionisten bezeichnen.

HELP?!

Wenn ein Spiel schon so ausführlich in diesem Buch erwähnt wird, dann sollte man auch in der Lage sein, einige Tips zu geben. Wir haben die Tips in einzelne Kategorien aufgeteilt und hoffen, es ist für jeden etwas dabei.

Bevölkerungswachstum: Bauen Sie Ihre Bevölkerung so schnell wie möglich auf. Es ist egal, ob der Planet gerade besiedelt oder angegriffen wurde, ob er Siedler entsendet oder sonst aus irgendeinem anderen Grund. Sie beschleunigen damit den wirtschaftlichen Aufbau und sichern ihn auch gegen Invasionen. Sorgen Sie für eine intakte Ökologie, damit es beim Bevölkerungszuwachs keine Probleme gibt.

Produktion: Der Ausbau der Produktion sollte Ihnen immer sehr wichtig sein. Beginnen Sie zügig, und lassen Sie sich nicht ablenken. Ziehen Sie Mittel, die zur Errichtung neuer Industrieanlagen notwendig sind, nur dann ab, wenn ein Gewinn zu erwarten ist. Je schneller Ihre Fabriken auf maximalen Touren laufen, desto schneller haben Sie Geld für andere Sachen. Was Sie am Anfang verschenken, ist nachher nur sehr schwer wieder aufzuholen.

Fabrikkosten: Senken Sie die Baukosten der Fabriken im Laufe des Spiels. Schon errichtete Fabriken werden davon zwar nicht mehr betroffen, aber der Neuaufbau in den Kolonien und die Erweiterung durch Robotereinsatz werden billiger.

Diplomatie: Denken Sie daran: *Sie wandeln auf dünnem Eis!* Wenn Sie es sich mit einem Konkurrenten verscherzt haben, dann ist es immer schwer, wieder sein Vertrauen zu gewinnen. Sollte man Sie bei den folgenden *nachteiligen* Aktionen erwischt haben, dann sollten Sie versuchen, es mit positiven Aktion wieder auszugleichen (wenn Sie das wollen ...).

Wir haben hier die möglichen diplomatischen Aktionen aufgelistet und nach positiven und negativen Effekten unterteilt.

Negative diplomatische Aktivitäten

- Spionage
- Sabotage
- Übermäßige Truppenstationierung an der Grenze
- Angriff einer Flotte
- Vernichtung anderer Völker, also Genozid
- Einsatz biologischer Waffen, egal gegen welches Volk
- Besitz vieler Planeten
- Bündnisbruch

Positive diplomatische Aktivitäten

- Tributzahlungen
- Handel
- Nichtangriffspakt und Bündnisse
- Angriff eines gemeinsamen Gegners
- In einer Abstimmung zur Wahl des neuen *Master of Orion* für den betreffenden Konkurrenten stimmen



Moderne Nachrichten

Achten Sie in der Diplomatie immer auf folgendes: Eine Beziehung ist schnell zerstört, aber schwer wieder aufgebaut. Überstürzen Sie den Aufbau eines diplomatischen Kontaktes nicht. Einige Völker reagieren mißtrauisch auf Ihre Annäherungen. Menschen wird in aller Regel eher freundlich begegnet, *Darlocs*, eine Rasse von Gestaltenwandlern, haben da gewisse Schwierigkeiten ...

Handel

Handelsverträge werfen erst nach 10–15 Jahren Gewinn durch Zölle und ähnliches ab. In der Zwischenzeit zahlen die Vertragspartner drauf. Handel ist also nur mittel- bis langfristig geeignet, die Staatskasse zu füllen. Kurzfristig ist es ein erster Schritt in Richtung weitergehender Verträge und dient dem Schaffen einer Vertrauensbasis. Menschen als Meister des Handels ziehen eher und mehr Gewinn aus diesen Verträgen als andere Rassen. Das Volumen eines Handelsabkommen richtet sich immer nach der wirtschaftlichen Leistungsfähigkeit des schwächeren Handelspartners.

Spionage/Gegenspionage

Spionage ist die Gelegenheit, einen technischen Vorsprung aufzuholen. Sie können eine Menge Geld sparen und viel Zeit, die Sie für die Entwicklung neuer Techniken und neuer Systeme aufbringen müßten, aber auch die Spionage ist nicht kostenlos. Die Aufwendungen, die Sie machen gestatten es nicht über einen längeren Zeitraum eine umfassende Spionagetätigkeit zu finanzieren, denn das Geld wird Ihnen in anderen Bereichen fehlen. Bedenken Sie auch den potentiellen politischen Schaden, wenn Ihre Leute in fremden Laboren erwischt werden (»Nein, das ist nicht der Weg zur Bushaltestelle ...«) und nicht mit einer passenden Ausrede aufwarten können. Spionieren Sie nur, wenn Ihr Ziel auch wirklich etwas Lohnendes im Angebot hat. Können Sie nur die Technik von gestern »erben«, dann heben Sie sich die Spionage für später auf. Wenn Sie allerdings das »veraltete« Wissen aus den fremden Laboratorien herausholen, finden Sie die interessanten Sachen nachher schneller. Denken Sie immer daran: »Klotzen, nicht Kleckern« heißt es im Geheimdienstgeschäft. Im Spionage- und Gegenspionagegeschäft fahren Sie am besten, wenn Sie kurze Zeit viel Geld investieren und dann einige Zeit wenig. Sollten Sie wichtige Errungenschaften in Ihren Labors zu verteidigen haben, dann erhöhen Sie die Mittel der Spionageabwehr, sonst freut sich Ihr Gegner.

Sabotage

Sabotage lohnt sich nur, wenn Sie einen Gegner schwächen wollen oder nicht mit Ihrer Streitmacht an ihn herankommen. Als Optionen im Sabotagegeschäft haben Sie:

- Zerstören von Raketenbasen als Vorbereitung eines Angriffs mit Landungstruppen
- Zerstören von Fabriken als wirtschaftliche Schwächung des Gegners
- Anzetteln einer Revolte: der wohl mit interessanteste Punkt. Die Wirkung tritt in der Regel nicht sofort ein, sondern erfordert mehrere Versuche und ein kontinuierliches Vorgehen. Im Laufe der Zeit werden die Bevölkerungen einiger Planeten zu Rebellen, und der Gegner muß Truppen aussenden, um diese Aufstände niederzuschlagen, oder die Planeten machen sich selbständig und versuchen ein politisches Attentat auf den jeweiligen Imperator. Ist dieses Attentat erfolgreich, wird ein neuer Imperator eingesetzt, und so werden die politischen Karten neu gemischt und verteilt.

Kriegserklärungen

Wird Ihnen ein Krieg erklärt, dann haben Sie entweder Ihr Gegenüber provoziert, oder der Gegner fühlt sich Ihnen überlegen. Dies kann unterschiedliche Gründe haben. Er ist technisch weiter entwickelt, hat eine größere Flotte oder Verbündete, die Ihnen in den Rücken fallen können. Rechnen Sie in jedem Fall mit einer möglichen Überraschung, die Ihnen auf den Schlachtfeldern präsentiert wird.

Sollten Sie selber Kriege erklären, dann vergewissern Sie sich vorher bei Ihren Agenten, auf was Sie sich einlassen. Ist der Gegner überlegen, wird er nur in seltenen Fällen einen Friedensvertrag anbieten. Achten Sie bei den Kriegen auf folgendes: immer nacheinander, niemals gleichzeitig, denn ein Zweifrontenkrieg belastet Ihre Ressourcen über Gebühr.

Flottenaufbau

Versuchen Sie, Ihre Flotte auf dem neuesten Stand der Technik zu halten. Welche Schiffe und Schiffsgößen Sie verwenden, ist Geschmackssache und hängt auch von den besonderen Fähigkeiten Ihres Volkes ab. Wenn Sie mit kleinen Schiffen arbeiten, dann sollten Sie große Verbände zusammenstellen, denn 20 Schiffe werden aus dem All gefegt ...versuchen Sie das aber mal mit 20 000.

Modernisieren Sie in regelmäßigen Abständen die Bewaffnung, damit nicht »Steinschleudern« auf »Gewehre« treffen. Packen Sie Ihre Schiffe bis unter den Rand mit Waffen voll, und verschwenden Sie keinen Platz.

Achten Sie beim Flottenaufbau auf eine ausgewogene Mischung zwischen den *Specials* und der Bewaffnung der einzelnen Schiffe. Es hat keinen Sinn, nur mit Bomben bewaffnete Schiffe zu einem Angriff auf eine feindliche Flotte zu benutzen.

Denken Sie daran, daß eine Bewaffnung einen Zweck erfüllen und Ihnen dennoch gefallen muß. Wenn Sie der Meinung sind, Raketen sind nichts für Sie, dann verzichten Sie bei der Ausstattung Ihrer Schiffe darauf. Beachten Sie aber, daß Strahlenwaffen nicht immer durch die Schutzschilde der angegriffenen Planeten kommen ...

Kämpfe im Weltall

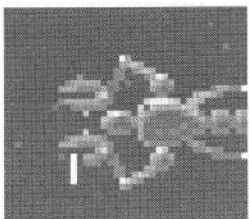
Das wichtigste in Schlachten ist Information. In einer Flotte sollte sich also mindestens ein Schiff mit einem *Battle Scanner* befinden. Schauen Sie sich gleich zu Beginn eines Gefechts die Werte der gegnerischen Schiffe an, und stellen Sie Ihre Taktik darauf ein. So ist es unsinnig, Schiffe mit Anti-Raketenschirm mit Raketen oder Torpedos anzugreifen. Achten Sie vor allem auf die Reichweite und die Geschwindigkeiten der Gegner. Halten Sie sich möglichst lange außerhalb der gegnerischen Reichweite, und versuchen Sie es mit der *Hit and Run*-Taktik (Zuschlagen und Abhauen).

Sollten Sie Schiffe in Ihrer Flotte haben, die nicht über die nötige Bewaffnung verfügen, um dem Gegner Schaden zuzufügen, dann ziehen Sie sie zurück. Opfern Sie nicht unnötigerweise Ihre eigenen Schiffe, auch wenn Sie technisch nicht auf dem neuesten Stand sind. Verschrotten Sie sie lieber, und bauen Sie neue.

Teilen Sie Ihr Feuer nicht unnötigerweise auf. Indem Sie einen gegnerischen Verband nach dem anderen ausschalten, schränken Sie die Bewegungsfähigkeit der feindlichen Flotte ein. Stellen Sie eine Rangliste der Gefahr durch die feindlichen Schiffe auf, und handeln Sie entsprechend. Welche Schiffe Sie als erstes »knacken« müssen, entscheiden Sie je nach Situation. Unterschätzen Sie das Gesetz der großen Zahlen nicht. Ein Unmenge kleiner Schiffe kann ein echtes Problem werden, denn man erzielt keine klaren Wirkungstreffer.

Läßt sich absehen, daß das Gefecht nicht oder nur unter zu großen Verlusten zu gewinnen ist, dann ziehen Sie sich zurück und bereiten sich auf eine weitere Schlacht vor. Sie sollen den Krieg und nicht nur eine Schlacht gewinnen.

Gehen Sie NIEMALS mit einem Messer zu einer Schießerei! Verschrotten Sie lieber die Flotte, und stecken Sie das Geld in die Spionage oder Forschung, um dann das Wissen zu haben, die Schiffe bauen zu können, die dem Gegner überlegen sind. Denken Sie in der Zwischenzeit daran, daß Rache kalt genossen werden sollte ...



Der Guardian

Orion

Orion wird von einem *Guardian* bewacht, dessen technische Daten und Ausrüstung einem Alptraum gleichen. Er ist gegen Raketen und Torpedos (fast) immun und trägt eine Bewaffnung, die ganze Flotten in Staub zerbläst. Um den *Guardian* zu besiegen, sollten Sie über den *High Energy Focus* (erhöht die Reichweite der Strahlenwaffen) verfügen und über eine ansehnliche Flotte mit Energiebewaffnung verfügen.

Wenn Sie den *Guardian* besiegen, ist der Gewinn ein Sprung in der technischen Entwicklung, der Sie für die Verluste mehr als entschädigt, auch wenn Sie dann nicht mehr in der Lage sein sollten, das Orionsystem vor »fremder« Besiedelung zu schützen. Die »ultimativen« Waffen, die Sie hier finden ermöglichen eine Politik der Stärke, denn Ihre Gegner werden an den neuen Schiffen schwer zu schlucken haben.

Allgemeines

- Machen Sie keine halben Sachen, ziehen Sie Ihre Pläne durch. Wenn Sie Ihren Gegner schon am Boden haben, dann setzen Sie ihm noch einmal so zu, daß er sich von diesem Schlag nicht mehr erholt. Bringen Sie ihn nicht um, denn der Verlust an politischem Ansehen ist es meist nicht wert. Reduzieren Sie ihn auf einen Planeten, und halten Sie seine Industrie durch regelmäßige Sabotage auf einer kleinen Ausbaustufe.
- Wechseln Sie Ihre Bündnispartner, wenn ein Gewinn dabei für Sie abfällt. Neue Technologien oder Geld können Ihre Fortschritte beschleunigen, und außerdem werden Sie aus einem Krieg herausgehalten.
- Schlucken Sie am Anfang einiges an Beleidigungen und politischen Tritten. Sie sind nicht in der Lage, zurückzuschlagen, noch nicht ... In den hohen Schwierigkeitsstufen sind die Gegner zu Beginn überlegen, behalten Sie also ein flaches Profil, und verscherzen Sie es sich mit niemandem.

Noch eine Wiederholung, die für alle Bereiche gilt:

Klotzen, nicht Kleckern!

Wenn alle Stricke reißen, hier noch zwei Cheats, die Ihnen unter Umständen weiterhelfen können:



Triumph ...

Geben Sie beim Aufruf des Spiels statt »ORION« die folgende Sequenz ein: »ORION ORION ORION NAME«. Sie erleben dann den Abspann, und die Person, deren Name als letzter Parameter im Startaufruf genannt ist, geht als Imperator nach Orion ...



... und Niederlage

Sie können sich einen kleinen Zuschuß für Ihre Kasse verschaffen, wenn Sie mit DEBUG im entsprechenden Savefile arbeiten:

```
DEBUG
>FNAME1.SAV
>L
>E 7514 40 4B 4C 00
>W
>Q
```

Wie üblich, sollten Sie vorher eine Sicherungskopie der Datei erstellen, man weiß ja nie, was so alles passieren kann ...

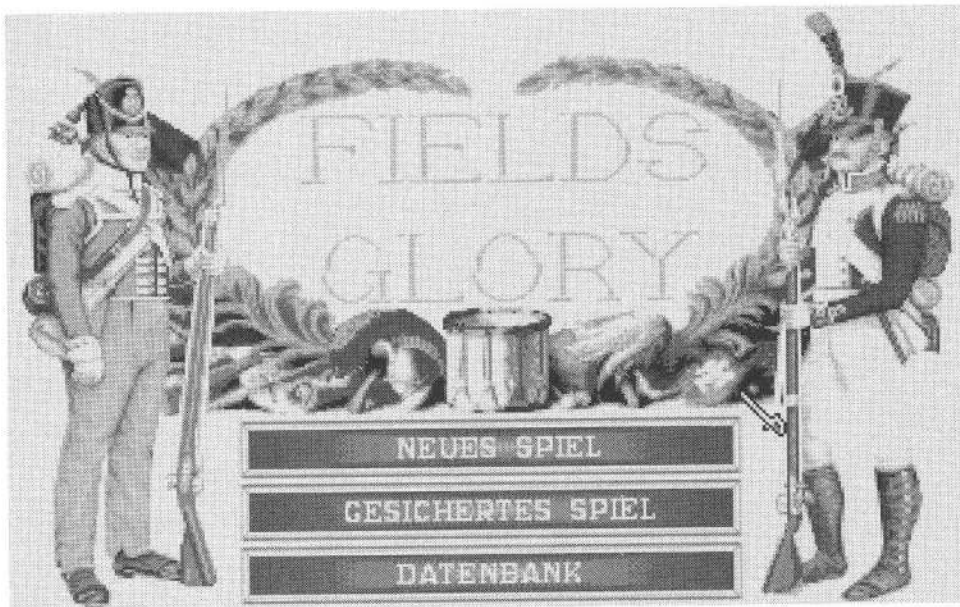
Fields of Glory

Varianten des Spiels

Fields of Glory ist ein typischer Vertreter der »was wäre, wenn ich die Armeen bei Waterloo befehligt hätte«-Spielegruppe. Bin ich besser als Napoleon und hätte diese Schlacht gewonnen, weil ich bessere Informationen oder einfach mehr Glück als der Meisterstrategie an diesem Tag hatte?

Ganze Generationen von Strategen haben sich die Köpfe darüber zerbrochen, wie es wohl gewesen wäre, wenn der Angriff der Garde eine halbe Stunde früher gestartet worden wäre und so die Alliierten getroffen hätte, bevor die Stellung gefestigt werden konnte.

Sie können zu diesem Thema einige andere Spiele, auch Brettspiele, die sich mit historischen Schlachten beschäftigen, finden.



Grundidee des Spiels

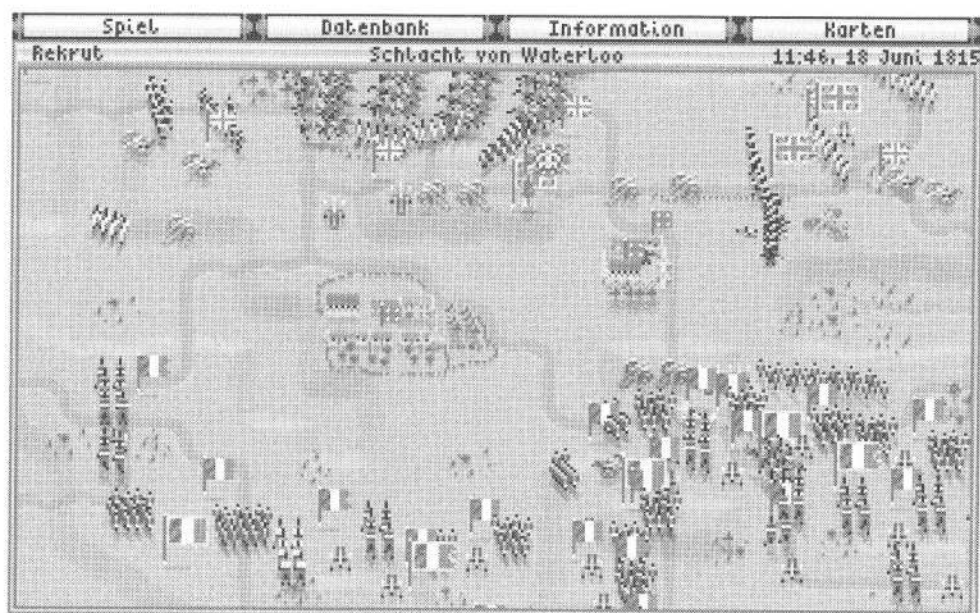
Die Schlacht um Waterloo war eigentlich ein Folge von vier Schlachten, die alle in der gleichen Gegend in Belgien stattfanden und sich gegenseitig beeinflussten. Die Überlegungen militärischer Strategen treffen immer wieder auf Entscheidungen aus dieser Schlacht, und die Diskussion »wäre es nicht besser gewesen, wenn ...« wird wohl auch in 100 Jahren noch nicht ausgeräumt sein.

In **Fields of Glory** übernehmen Sie die Rolle eines der Feldherrn in einer der vier historischen Schlachten oder in einer von zwei fiktiven Schlachten, die so oder ähnlich hätten stattfinden können, wenn ... sie nicht als Übungsmissionen in diesem Spiel auftauchen würden.

Begleitet wird diese Militärsimulation, die sich »nur« mit einer Schlacht beschäftigt von einer ausführlichen Datenbank, in der Informationen und Lebensgeschichte über die einzelnen Befehlshaber stehen. Auch die Persönlichkeiten der Kommandanten sind ausgearbeitet und reagieren entsprechend, wenn Sie Ihnen keine anderslautenden Befehle geben.

Sie sollen sich selber überlegen, ob die Aufstellung der Armeen nicht verbessert werden könnte oder die Zeitpunkte ihres Einsatzes nicht anders sinnvoller gewesen wären. Nur einen Vorteil haben Sie gegenüber den Befehlshabern: Sie müssen keine Meldereiter entsenden, die bis zu einer Stunde brauchen, um zu den entsprechenden Einheiten zu gelangen und die Befehle des Oberkommandierenden weiterzugeben.

Sinn und Ziel des Spiels ist es, Sie sowohl über die historischen Begebenheiten zu informieren als auch ein Bild der Möglichkeiten einer Schlacht von damals aufzuzeigen. Wundern Sie sich nicht, wenn Sie nicht gleich beim ersten Mal als glorreicher Sieger vom Feld gehen. Feilen Sie an Ihrer Strategie, und schauen Sie, was dabei herauskommt.



Die Steuerung in der Schlacht

Wenn Sie sich durch die betreffenden Auswahlmenüs gekämpft haben, in denen ein neues Spiel begonnen, ein abgespeichertes Spiel geladen und die Schwierigkeiten festgelegt werden, sehen Sie als erstes das Schlachtfeld. In einer Menüleiste am oberen Bildschirmrand sind die Untermenüs versteckt, die die Umgebung der »Spielwelt« beeinflussen.

- Im **Spielmenü** ist alles untergebracht wie Spielgeschwindigkeit, Sound oder Speicher- und Ladeoperationen.

- Das **Datenbankmenü** erlaubt Ihnen, während das Spiel unterbrochen wird, den Zugriff auf die Persönlichkeiten der Führer und die Geschichte der Einheiten. Sie können damit auch das Vorgehen des rechnergesteuerten Gegners abschätzen.
- Im **Informationsmenü** können Sie schließlich die Meldungen der einzelnen Einheiten ein- und ausschalten. Bisweilen kann es sehr nervig sein, wenn jede Brigade die Beendigung einer Bewegung meldet. Ebenfalls können Sie hier die Uhr einstellen, denn Sie sollten bedenken, daß Sie auch gegen die Uhr antreten. Ist die Sonne erst untergegangen, hat es keinen Zweck mehr, daß im folgenden Gegenangriff dem Gegner die Niederlage zugefügt worden wäre. Wenn die Zeit um ist, endet die Schlacht.
- Im letzten Punkt des Menüs, dem **Kartenmenü** können Sie Einheiten heranzoomen oder das Schlachtfeld aus großer Entfernung betrachten. Auch hier sehen Sie einen Vorteil der Simulation, die die Feldherren damals nicht hatten. Sie können die Entfernungen genau abschätzen und sehen, was passiert. Sie sind damit von Meldereitern unabhängig, die Ihnen die Informationen nur aus zweiter Hand geben könnten.

Den Einheiten auf dem Feld erteilen Sie Befehle, indem Sie sie mit dem »Säbelzeiger« anklicken und dann den entsprechenden Befehl aus dem Menü auswählen. Je größer Sie den Maßstab wählen, desto größer ist die Einheit, der Sie die Befehle erteilen.

Überblick über die möglichen Befehle

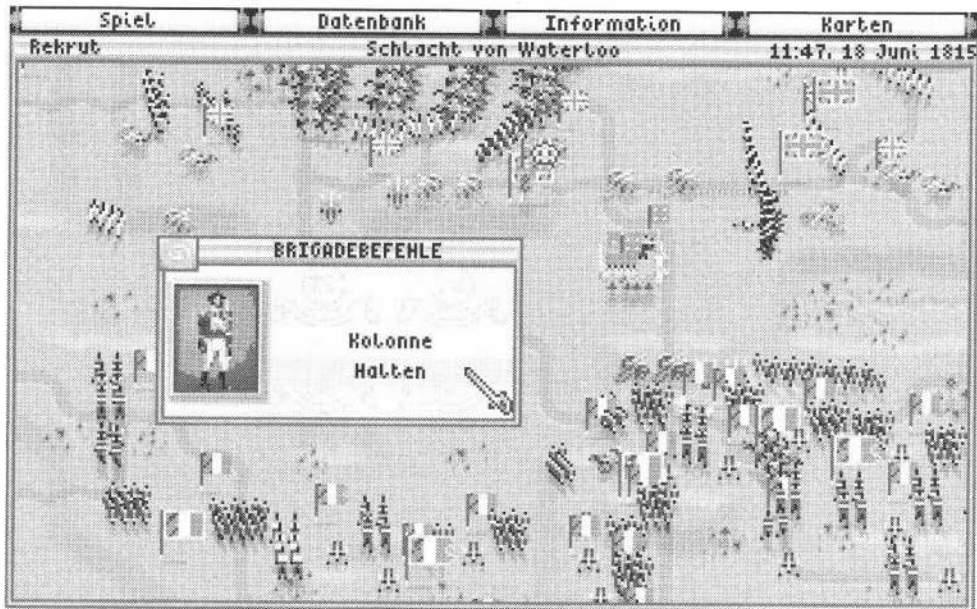
Allgemeine Befehle

Angriff: Sie befehlen Ihrer Einheit damit einen Sturmangriff auf eine ausgewählte gegnerische Einheit. Wenden Sie diese Option mit Bedacht an, denn Ihre Truppen werden nach dem Abfeuern einer Salve mit aufgepflanzten Bajonetten in den Nahkampf stürmen.

Halten: Ihre Truppen behalten ihre derzeitige Position bei. Darüber hinaus können Sie ihnen Drehungen befehlen.

Verlegen: Hierbei handelt es sich um den Bewegungsbefehl für Ihre Einheiten. Sie können Ihren Einheiten befehlen, sich in die zweite Reihe zurückfallen zu lassen, ebenso wie Sie Ihren Truppen den Befehl zum Vorrücken auf einer Flanke geben können. Ihre Truppen nehmen selbstständig eine Marschordnung ein und führen auch alle notwendigen Drehungen aus. Sollten Ihre Einheiten auf den Gegner treffen, so halten sie in Schußentfernung an und warten auf weitere Befehle.

Rückzug: Ihre Truppen ziehen sich in geordneter Formation bis zu einem von Ihnen ausgewählten Punkt zurück und versuchen so, den Gegner aus seiner Position herauszulocken.



Infanterieformationen

Linie: Die Soldaten rücken in einer langgezogenen Linie nebeneinander gehend vor und schießen Salven, sobald der Feind in Reichweite kommt.

Kolonne: Die Kolonne wurde entwickelt, um unerfahrene Rekruten bei einem Angriff besser kontrollieren zu können. Es handelt sich nicht, wie bei der Linie, um eine langgezogene Reihe von Soldaten, sondern um kurze, hintereinander herlaufende Reihen. Diese Formation erfordert weniger Disziplin als das Vorrücken in Linie und erhöht die Effektivität Ihrer Truppen im Nahkampf. Als Nachteil nehmen Sie dafür eine eingeschränkte Feuerkraft und eine erhöhte Anfälligkeit gegen feindliche Artillerie in Kauf.

Scharmützel: Diese Formation wurde aus der Kolonne entwickelt. Sie können Ihre leichte Infanterie als Schild gegen feindlichen Beschuß nutzen und vermindern so Ihre Anfälligkeit gegen Artilleriefeuer. Allerdings büßen Sie auch Nahkampfkraft ein.

Das Karree: Die Formation dient der Verteidigung gegen Kavallerie. Ihre Soldaten bilden dabei ein nicht ausgefülltes Rechteck. Sie stehen an den Seiten dieses Rechtecks vier Reihen tief. Die erste Reihe richtet die Bajonette nach außen, und die inneren Reihen können auf die Reiter feuern, ohne von hinten bedroht werden zu können.

Gemischt: Eine nur den Franzosen zur Verfügung stehende Formation, in der sowohl die Fernkampf Vorteile der Linie (in der Mitte) als auch der bessere Nahkampf der Kolonne (an den Flanken) genutzt werden können.

Kavallerieformationen

Die Reiterei kann nur als Kolonne oder Linie aufgestellt werden. Alle anderen Formationen sind nicht zulässig.

Der Truppenstatus

Neben der Formation ist der Status, also der Zustand Ihrer Truppen von besonderer Bedeutung für die Effektivität auf dem Schlachtfeld. Ihre Truppen können folgende Statusmeldungen geben:

Formiert: Ihre Truppen sind in der endgültigen Aufstellung, haben die maximale Kampfkraft und warten auf weitere Befehle.

Ungeordnet: Die Einheit wechselt gerade die Aufstellung oder bewegt sich durch schwieriges Gelände. Die Einheit nimmt zwar immer noch Befehle entgegen und versucht diese auszuführen, aber ein wirkungsvoller Kampfeinsatz ist nicht möglich.

Verstreut: Alles rennt und flüchtet. Die Einheit ist zerschlagen und nicht mehr in der Lage, Befehle entgegenzunehmen.

Besondere Befehle der Artillerie

Die Artillerie war schon immer etwas Besonderes und hat schon so manche Schlacht entschieden. Wegen der besonderen Fähigkeiten und Nachteile (mangelnde Bewegungsfähigkeit) müssen für die Artillerie besondere Befehle bereitgestellt werden.

Formation: Hier gibt es zwei Einstellungen: »Protze« (die Kanonen dieser Einheit sind auf Achsen montiert, und die Pferde sind angespannt; nun können Sie bewegt werden, aber nicht mehr schießen) und »Abgeprotzt« (feuerbereit). Wenn Sie eine Artillerieeinheit verlegen wollen, müssen Sie erst den Befehl »Protzen« wählen, sonst ist Ihre Einheit bewegungsunfähig.

Marschbefehle: Sie haben die folgenden drei Befehle in einem Untermenü zur Auswahl:

Vorrücken: Die Einheit rückt bis zum angegebenen Punkt vor und protzt die Geschütze automatisch ab.

Unterstützen: Die Batterie wird auf eine zuvor gewählte Position zurückgezogen und hält dann die Position. Sie wird auf jede feindliche Einheit, die sich ihrer Position nähert, schießen.

Ziel: Sie können ein Ziel für Ihre Kanoniere auswählen, auf das diese dann das Feuer eröffnen.



Die Schlachten

Wie schon gesagt drehen sich alle Simulationen um die Schlacht von Waterloo, die den Abschluß eines Feldzuges aus vier Schlachten bildete. Diese vier Konflikte wurden nachgestellt und um zwei fiktive Gefechte ergänzt.

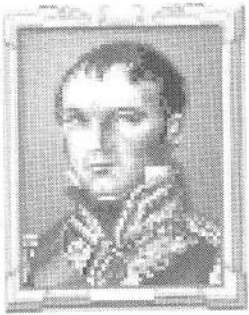
Natürlich können Sie einfach in diesem Simulator die Aufstellungen der Armeen verändern (die Reiterei sollte lieber auf den linken Flügel und die Artillerie verstärkt in der Mitte ...). Aber diese Sache sollten Sie selber ausprobieren und testen. Vielleicht finden Sie eine Aufstellung, in der Sie als Napoleon Waterloo gewonnen hätten.

Um Ihnen einen kurzen Einblick in den Ablauf der damaligen Schlachten zu geben, kommt hier ein kurzer Steckbrief der Gefechte.

Nivelles

Hierbei handelt es sich um die erste fiktive Schlacht. Sie soll in das Spielsystem einführen und dem Spieler die Möglichkeiten geben, mit den Steuerungen vertraut zu werden. Sollten die Steuerungen zu komplex werden und die Schlacht extrem umfangreich, übernimmt der Rechner für Sie die Steuerung der Einzelgefechte. Die Schlacht ist übersichtlich genug, so daß Sie die Einheiten wie Figuren auf einem Schachbrett hin- und herschieben können.

Heerführer



Frankreich: Maurice Etienne Gerard, Kommandeur des 4. Korps.



Koalition: Wilhelm von Oranien, Prinz von Oranien, Kommandeur des ersten Armeekorps.

Wie es zu dieser Schlacht hätte kommen können: Napoleon versuchte, die Koalitionsarmee zu vernichten und Brüssel zu besetzen, bevor sie sich mit den preußischen Truppen vereinigte. Wären die Franzosen etwas weiter östlich vorgerückt, als sie es tatsächlich taten, dann wäre diese Schlacht zwischen dem rechten Flügel der Franzosen und der Nachhut der Koalitionsarmee möglich gewesen.

Wagnée

Auch hier wird wieder eine fiktive Schlacht gefochten. Sie werden es mit einer größeren Schlacht als in Nivelles zu tun haben, die gesamte Komplexität des Spiels steigt an. Die Gegner sind dieses Mal die Franzosen und die Preußen.

Heerführer



Frankreich: Marquis Emmanuel de Grouchy, französischer Marschall, Kommandeur des rechten Flügels.



Preußen: Gebhard Leberecht von Blücher, Fürst von Wahlstatt, Feldmarschall, Kommandeur der preußischen Armee.

Wie es zu dieser Schlacht hätte kommen können: Napoleon greift weiter die Koalitionsarmee an bzw. versucht diese zum Kampf zu stellen. Blücher versucht sich in den Rücken des französischen Heeres zu stellen, um Napoleon einzuschließen. Dabei trifft er auf Grouchy. Dies ist die einzige Schlacht, in der man die Franzosen in die Abwehr drängt.

Quatre Bras

Hier handelt es sich um das erste Originalgefecht, und in der Standardeinstellung sind auch die historischen Schlachtformationen nachgebildet. Die Schlacht fand am 16. Juni 1815 statt und wurde von Wellington und Ney als Oberbefehlshabern geführt.

Heerführer



Frankreich: Michel Ney, Fürst von der Moskwa, französischer Marschall, Kommandeur des linken Flügels.



Koalition: Arthur Wellesley, Herzog von Wellington, Feldmarschall, Kommandeur der Koalitionsarmee.

Historischer Hintergrund: Die Kreuzung von Quadre Bras war von äußerster strategischer Bedeutung. An ihr trafen die Straßen aus Brüssel (Koalition), Namur (Blücher) und Charleroi (Napoleon) zusammen. Kontrolliert wurde die Kreuzung und das gesamte Hinterland von der Koalition. Napoleon erkannte, daß die Kontrolle über diese Kreuzung einen Keil zwischen die Koalitionsarmee und die Preußen treiben würde. Damit wäre der Zusammenschluß dieser Armeen verhindert.

Ney und Wellington lieferten sich einen erbitterten Kampf. Zu Beginn der Schlacht gelang es beiden Seiten, einen Flügel der anderen Seite zurückzudrängen. Französische Kavallerie traf die Mitte der Briten und richtete schweren Schaden an. Nachdem die Reiterei zurückgeworfen wurde, rückten die Infanteristen Neys vor, wurden aber von heftigem Gewehrfeuer zurückgeworfen. Wellington konnte mit Mühe die Linien bis zum Eintreffen von Verstärkungen halten. War Wellington in der Lage, beständig Verstärkungen und neue Truppen ins Feld zu führen, so war Ney fast völlig auf sich allein gestellt. Einzig eine Kavalleriebrigade unter Kellermann kam als Verstärkung seiner Truppen. Die Offensive dieser Truppen in der Mitte von Wellingtons Stellung konnte nur unter großen Verlusten abgewehrt werden. Ney ließ sich dann in ein Wäldchen zurückfallen und versuchte, seine Positionen zu halten, damit Wellington nicht mit einem Gegenangriff durchbrechen kann. Wellington merkte zu spät, daß Ney über keinerlei Reserven verfügte, und so konnte vor Einbruch der Dunkelheit keine Entscheidung mehr erzwungen werden.

Die Schlacht endete in einem strategischen Unentschieden mit 4300 Verlusten auf französischer Seite und 3463 Verlusten auf Seiten der Koalition.

Ligny

Diese Schlacht fand zeitgleich mit der Schlacht von Quatre Bras statt. Napoleon teilte seine Armee, um die Koalition und die Preußen daran zu hindern, ihre Armeen zu vereinigen. Dieser Macht hätte Napoleon wohl nur schwer widerstehen können. Das Datum dieser Schlacht war der 16. Juni 1815.

Heerführer



Frankreich: Napoleon Bonaparte, Kaiser von Frankreich, Kommandeur der »Armée du Nord«.



Preußen: Gebhard Leberecht von Blücher, Fürst von Wahlstatt, Feldmarschall, Kommandeur der preußischen Armee.

Historischer Hintergrund: Als Blücher von dem Vordringen Napoleons erfuhr, versuchte er ihn zu einer Schlacht zu stellen und dabei so zu schwächen, daß er in darauffolgenden Gefechten mit Wellington oder ihm selber vernichtet werden konnte. Als geeignete Stellung erschien das Flößchen Ligny mit der gleichnamigen Ortschaft. Blücher stationierte seine Truppen in einer Hügelkette jenseits des

Flusses, der zwar nicht breit, aber sehr sumpfig war. Die vier Brücken über den Ligny konnte Blücher mit seinen Truppen kontrollieren. Die Stellung war bis auf zwei Schönheitsfehler perfekt: Erstens war die Front der Preußen lang und unübersichtlich, sie ragte teilweise in das Aufmarschgebiet Napoleons herein. Zweitens waren die Reserve- und Verstärkungstruppen starkem Artilleriebeschuß ausgesetzt, wenn sie nach vorne rückten.

Napoleon versuchte es mit einem Angriff auf breiter Front, mit der Kavallerie auf der linken Seite. Er vertraute auf Verstärkungen von Ney, der sich zu diesem Zeitpunkt Wellington gegenüber sah und d'Erlon, dessen Einheit sowohl von Ney als auch von Napoleon angefordert wurde und so zu keiner Schlacht pünktlich kam. Napoleon teilte also mit Ney das Problem, zwar einen mächtigen Angriff zu haben, aber keine Reserven ... Napoleons Truppen trieben die Preußen langsam und unter hohen Verlusten aus den Dörfern und Gehöften, die in die Verteidigungslinie mit eingebunden worden waren. Als Napoleon gegen Abend mit der Garde vorrückte, zerbrach die preußische Stellung völlig. Blücher versuchte noch, mit seiner eigenen Reiterei, die Garde aufzuhalten, um auf diese Weise einen geordneten Rückzug zu ermöglichen, aber alle diese Versuche wurden von den Karrees der Garde zunichte gemacht. Den Preußen blieb nur der Rückzug nach Wavre, da die Straße nach Namur, dem eigentlichen Sammelpunkt der Preußen, von den Franzosen genommen wurde.

Napoleon verzichtete auf eine Verfolgung der Preußen durch seine Reiterei, da er sie in seiner Nähe haben wollte für den Fall eines Angriffs Wellingtons.

Wavre

Napoleon beauftragte in dieser Schlacht de Grouchy, die sich wieder ordnenden Preußen von der Koalition fernzuhalten, damit er gegen die von Wellington geführte Koalitionsarmee vorgehen konnte, da sein erster Versuch, die Preußen zu vernichten (Ligny 16. Juni 1815) fehlschlug. Diese Schlacht fand am 18./19. Juni 1815 statt. Den preußischen Truppen gelang zwar schon am 18. Juni der Durchbruch durch die französischen Linien, aber die Nachgefechte zogen sich etwas in die Länge.

Heerführer



Frankreich: Marquis Emmanuel de Grouchy, französischer Marschall, Kommandeur des rechten Flügels.



Preußen: Gebhard Leberecht von Blücher, Fürst von Wahlstatt, Feldmarschall, Kommandeur der preußischen Armee.

Historischer Hintergrund: Napoleon befahl am Mittag des 17. Juni de Grouchy, die Verfolgung Blüchers aufzunehmen. Blücher versuchte, seine Truppen in einem Tal bei Wavre zu sammeln und neu zu ordnen, hatte er doch Wellington versprochen, zwei Verbände zu dessen Unterstützung nach Waterloo zu entsenden. Ein Korps unter von Bülow war nicht in die Kämpfe von Ligny verwickelt gewesen, und deshalb prädestiniert für die Unterstützung Wellingtons. Bülow machte sich wohl eher widerwillig und zögerlich auf den Weg und wäre in Waterloo fast zu spät eingetroffen. Ein zweites Notkorps wurde ebenfalls noch aufgestellt und Bülow hinterhergesandt. Thielemanns übernahm es, die restlichen Truppen zu ordnen und zu sammeln. Er sollte, wenn sich die »Staus« auf den engen und vom Regen aufgeweichten Straßen gelegt hatten, ebenfalls in Richtung Waterloo ziehen.

Wie so oft, kam fast alles anders. Grouchy taktierte vorsichtig, um nicht in eine Falle zu laufen. Blücher und Thielemanns hatten alle Hände voll zu tun, die zerstreuten Verbände wieder zusammenzuführen und zu ordnen. Mit jeder Stunde, die Grouchy durch sein zögerliches Vorgehen verlor, wurden die Preußen stärker. Es fand keine eigentlich große Schlacht statt, sondern eher eine Reihe von Gefechten, in deren Verlauf Thielemanns immer weiter zurückgedrängt wurde, aber nicht die Ordnung seiner Truppen verlor. Die

Kämpfe und Gefechte dauerten bis zum 19. Juni, dem Tag nach der Schlacht bei Waterloo an, denn die Nachrichten von der Niederlage Napoleons erreichten Grouchy erst gegen Mittag. Er zog sich daraufhin mit seinen Männern bis weit nach Frankreich zurück.

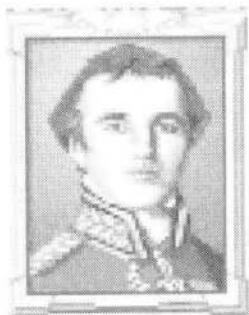
Waterloo

Die berühmte Schlacht vom 18. Juni 1815 fand in der Nähe der belgischen Ortschaft Waterloo statt. Sie beschäftigt die Militärtaktiker bis in die heutige Zeit, und nach der Niederlage mußte Napoleon wieder ins Exil, diesmal nach St. Helena. Mit dieser Schlacht endete die Zeit Napoleons als dem mächtigsten Herrscher Europas.

Heerführer



Frankreich: Napoleon Bonaparte, Kaiser von Frankreich, Kommandeur der »Armée du Nord«.



Koalition: Arthur Wellesley, Herzog von Wellington, Feldmarschall, Kommandeur der Koalitionsarmee.

Historischer Hintergrund: Nach der Niederlage der Preußen bei Ligny war Wellington gezwungen, einerseits Brüssel zu verteidigen, dessen Einnahme durch Napoleon den Nachschub der Koalition vernichtet hätte, und andererseits die Verbindung mit den Preußen, die sich bei Wavre neu formierten, nicht abreißen zu lassen. Die einzige geeignete Verteidigungsstellung, von der aus beides möglich war, befand sich in der Gegend um Mont St. Jean und Waterloo.

In dieser Nacht gegen 02:00 Uhr erhielt Napoleon einen Bericht Grouchys, der mit der Verfolgung der Preußen beauftragt war, in dem dieser fälschlich meldete, die Preußen hätten sich in drei Kolonnen aufgeteilt. Ein Teil werde sich Wellington zuwenden, ein anderer, unter Blücher, werde in Richtung Lüttich ziehen, und der letzte Teil werde sich schließlich nach Namur zurückfallen lassen. Grouchy verkannte völlig die Situation. Blücher war es in beeindruckender Geschwindigkeit gelungen, die vier preußischen Korps wieder zu sammeln, wenn auch noch nicht wieder zu ordnen. Das IV. Korps unter Bülow wurde als erstes in Richtung Waterloo gesandt, das I. und II. Korps folgten. Thielemanns mit dem III. Korps wurde von Gouchys Truppen am Abrücken gehindert. Der Vormarsch der Preußen verlief wegen der schlechten Straßenbedingungen (alles war vom Regen aufgeweicht) langsam und stockend.

Napoleon war sich seiner Sache sehr sicher und betrachtete diese Schlacht als »nicht viel wichtiger als ein gutes Frühstück« und beging eine Reihe von Fehlern, die ihm in früheren Jahren wohl nicht passiert wären. Napoleon verzichtete darauf, Teile von Grochys 34 000 Mann großer Teilarmee zurückzubeordern, da er seine eigenen Reserven für groß genug hielt. Auf den Vorschlag, die Truppen Wellingtons auszumanövrieren, ging er nicht ein. Der Kaiser wollte eine Entscheidung. Da der weiche Boden einen Ansturm langsam machte und der angetrocknete Boden der Artillerie zusätzliche Schlagkraft gab (Pralleffekt: Verfehlt die Kanonenkugel ihr eigentliches Ziel und schlägt auf den Boden, so können die verkrusteten Erdsplitter schwere Wunden verursachen), ließ Napoleon die Zeit bis 11:25 verstreichen, bevor er den Angriff befahl. Napoleon schien diese Schlacht irgendwie zu langweilen, denn er gab Ney den Befehl, die Einzelheiten der Schlacht auszuarbeiten.

Der Angriff wurde von d'Erlons erstem Korps eröffnet, und man versuchte, die Truppen der Koalition durch Artilleriebeschuß aus der Position auf einem Hügelkamm zu vertreiben. Trotz einer 6:1-Übermacht konnten die Franzosen die Stellungen der britischen Garde nicht einnehmen. Als der Hauptangriff der Franzosen gerade begann (13:30 Uhr) wurde Napoleon ein gefangener preußischer Husar vorgeführt, der bestätigte, daß sich etwa 30 000 Preußen von Osten näherten. Napoleons schlimmste Befürchtungen wurden wahr. Es war Grouchy nicht gelungen, die Preußen aufzuhalten. Er befahl seinen Reserveeinheiten gegen die vorrückenden Preußen an seiner rechten Flanke in Stellung zu gehen und einen Vormarsch der Preußen ins Zentrum der Schlacht zu verhindern.

Napoleons Reiterei brachte die Stellungen der Engländer auf deren linker Flanke ins Wanken, und nur der Gegenangriff der britischen Reiterei konnte die Stellung wieder festigen. Der Gegenangriff dauerte bis gegen 15.00 Uhr und führte Wellingtons Reiter bis tief in die französischen Stellungen hinein. Die Verluste der britischen Kavallerie lagen bei 40% ...

Kurz vor 16:00 Uhr sammelte Ney die Kavallerie und befahl einen Angriff auf das Zentrum der Koalition. Dieser Angriff dauerte lange Zeit und wäre wohl von Erfolg gekrönt gewesen, wäre die Infanterie zu Unterstützung der Reiter mit vorgerückt. So stellten sich die Engländer in Karreeformationen auf und konnten sich mit Mühe gegen die Reiter halten. Napoleon fand, der Zeitpunkt des Angriffes sei zu früh gewählt, und dann war den beteiligten Abteilungen nicht klar, welche Einheiten angreifen sollten (alle Reiter griffen an, denn keiner wollte da bleiben ...)

In der Zwischenzeit begannen die Kämpfe im Osten mit den Preußen. Napoleon selber koordinierte die Truppen an dieser Seite. Erst gegen 19:00 Uhr konnte Napoleon unter dem Einsatz der Garde (und damit seiner letzten Reservetruppen) den rechten Flügel wieder festigen. Ney ordnete gegen 18:00 Uhr einen dritten Sturmangriff gegen das Zentrum der Koalition an und dehnte deren Stellung weit. Wellington mußte seine allerletzten Reserven ins Gefecht werfen, um die Stellung zu halten und einen Durchbruch der Franzosen zu verhindern. Mit Verstärkungstruppen hätte Ney sicherlich die Mitte nehmen können, aber die Garde, die als Reserve fungierte, war auf dem rechten Flügel gegen die Preußen im

Einsatz. Gegen 19.00 Uhr verlief sich der Angriff Neys, und Wellington konnte gerade so eben die Linien halten. Etwa in dieser Zeit soll Wellington gebetet haben »Gib mir Blücher ... oder laß es Nacht werden ...«. Er war sich nicht der Tatsache bewußt, daß Blüchers Truppen seine Stellung bereits gerettet hatten, indem sie Napoleons Reserven auf sich zogen.

Nachdem Napoleon die Preußen gestoppt hatte, zog er die Garde ins Zentrum und ließ sie zum Angriff formieren. Die Stunde Ruhe, die Ney Wellington zwangsweise einräumen mußte, reichte Wellington aus, sich gegen einen solchen Angriff zu wappnen. Unter großen Anstrengungen gelang es ihm, die Garde zurückzudrängen. Zum ersten Mal in der Geschichte war Napoleons Garde nicht siegreich. Um die Moral seine Truppen nicht sinken zu lassen, verschwieg Napoleon allen Soldaten, die nicht auf der rechten Flanke stationiert waren, daß die Preußen vorrückten. Im Zentrum ging man davon aus, daß die blauen Uniformen zu Grouchys Einheit gehörten. Nun, da die Garde geschlagen war, die Preußen wieder zum Angriff drängten und mit ihren Geschützen auch das französische Zentrum unter Beschuß nahmen, brachen die Linien Napoleons vollständig auseinander. Von Verrat Grouchys war die Rede, und Panik griff um sich. Wellington befahl ein Vorrücken seiner Truppen und schlug die panischen Truppen Napoleons in die Flucht. Gegen 22.00 Uhr trafen sich Wellington und Blücher bei La Belle Alliance, und Blücher nahm die Verfolgung der Armée du Nord auf.

Anmerkung zur Simulation dieser Schlacht: Im Verlauf des Kampfes (genauer: etwa in der Mitte der Schlachtzeit) werden die Preußen auf dem Schlachtfeld erscheinen und als computergesteuerte Einheit in die Kämpfe auf Seiten der Koalition eingreifen ...

Entwicklungsspiele – vom Bürgermeister zum Retter der Menschheit

Einleitung

Die Palette der Entwicklungsspiele ist groß und reichhaltig. Dieses Kapitel ist nicht nur durch unseren persönlichen Geschmack zu einem der längsten und umfangreichsten dieses Buches geworden.

Jede Firma hat sich mit mehr oder weniger Erfolg auf diesem Sektor versucht. Wenn auch die Spiele ähnlich erscheinen, setzt doch jedes seine eigenen Akzente.

Voraussetzung dieser Spielart ist es, eine Umgebung zu schaffen, in der eine Entwicklung möglich ist. Dabei kann es sich um ein Gelände handeln, auf dem eine Stadt errichtet werden soll, oder gar um einen unbekannten Planeten, dessen Besiedlung für das Bestehen der Menschheit notwendig ist. Weitere Kriterien, in denen sich die einzelnen Spiele unterscheiden, sind Rahmenbedingungen (bestimmte Gegner, besondere Entwicklungsmöglichkeiten), die als Optionen möglich sind.

Gemeinsam ist allen Entwicklungsspielen, daß es nicht immer einen klar erkennbaren Sieger gibt. Natürlich, Punktwertungen werden vorgenommen, und Gegner werden in den Ruin getrieben oder vernichtet, je nach Erweiterungen und Rahmenbedingungen. Aber der Blick auf die High-Score-Liste am Ende eines Spiels vermittelt ein anderes Gefühl als bei einem Actionspiel wie *PacMan* oder *Rebel Assault*. Der besondere Reiz der Entwicklungssimulationen liegt in dem Gefühl, etwas aufgebaut zu haben und zwar relativ risikofrei, denn weder Vermögen noch Leib und Leben werden riskiert.

Eine Sache ist bei Entwicklungsspielern besonders auffällig: Sie haben immer wieder das Verlangen, auch andere Spiele auszuprobieren und sich auf einem anderen Gebiet als Könner zu erweisen. Wer den Weltraum kolonisiert hat, wird auch die Herausforderungen der Städte der Erde nicht scheuen, und wer in einer Mittelalterkultur Nationen zu nie erwarteten Höhen führte, den reizt es auch, einen einsamen, kleinen Volksstamm in den Weltraum zu führen. Wir zumindest empfinden bei Actionspielen diesen Reiz nicht, denn das Probieren immer neuer Möglichkeiten und das Testen immer neuer Entwicklungsstrategien sind interessanter als diese *Jump & Run*-Joystickquälereien, die man häufig als der Weisheit letzten Schluß angeboten bekommt.

Auch bei den Entwicklungsspielen läßt sich nicht immer eine klare Einteilung vornehmen. Ist *Railroad Tycoon DeLuxe* nicht eigentlich eher eine Wirtschaftssimulation? Wäre *Civilization* nicht im Kapitel über Eroberungssimulationen besser aufgehoben? Ich denke, diese Fragen lassen sich diskutieren und man wird kaum an einem langen Abend zu einem zufriedenstellenden Ergebnis kommen. Die Einteilung in diesem Kapitel zeigt unsere Vorstellungen und will Ihnen keine Meinung aufzwingen. Lesen Sie also einfach weiter, und lassen Sie sich überraschen ...

Sims, wohin man schaut

SimCity und seine Kollegen

Was ist unsichtbar, launisch, anspruchsvoll und immer voller Tatendrang? Raten Sie nicht, Sie kommen ohnehin nicht drauf. Gemeint sind die *Sims*, jenes nette kleine Völkchen, das Maxisland besiedelt, die Spielewelt der englischen Programmierschmiede Maxis, die schon für so epochemachende Spiele wie *SimCity*, *SimEarth*, *SimLife*, *SimFarm* und *SimAnt* sorgten. Im Augenblick ist schon wieder der neueste Streich von Maxis *SimCity 2000* und die Zusatzmissionen *Große Katastrophen – Teil 1* auf dem Markt, die wir im folgenden Abschnitt etwas genauer vorstellen wollen. Zuvor werfen wir aber einen Blick auf die Anfänge.

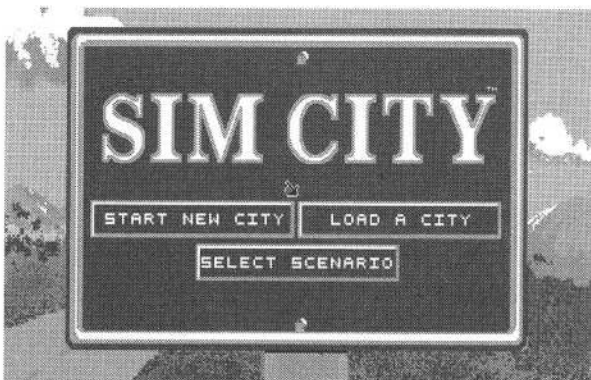
Was alle *Sim*-Spiele gemeinsam haben, ist, daß sie in irgendeiner Form Entwicklungsspiele sind. Ihre Aufgabe ist zwar jedesmal anders, aber der Sinn dahinter ist immer derselbe. Egal, ob Sie eine Stadt als Bürgermeister und Städteplaner übernehmen, die Führung einer Ameisenkolonie antreten, Ihren Jugendtraum von der eigenen Farm verwirklichen oder mal eben als *Quasi-Gott* Leben schaffen oder Planeten begrünen. Immer gilt es etwas aufzubauen, etwas zur Blüte oder zur Reife zu bringen.

Das Schöne daran ist, daß man in den seltensten Fällen auf ein bestimmtes Ziel hin arbeitet, nachdem das Spiel dann beendet ist. Nein, in den meisten Fällen ist der Spielwut keine Grenze gesetzt. Man kann eine Stadt eine Woche oder ein Jahr lang spielen, irgend etwas wird sich immer noch finden, das man verbessern kann.

Um Ihnen einen groben Überblick über die verschiedenen Spiele zu geben, die im Augenblick (Stand September 1994) bei Maxis im Angebot stehen, wollen wir Ihnen die Spiele erst einmal im kurzen vorstellen, bevor wir uns einige Spiele etwas näher anschauen.

Spiele, die wir im späteren Verlauf des Kapitels noch genauer besprechen, werden hier nur kurz behandelt.

SimCity



Ein wahrer Klassiker unter den Städtebausimulationen ist *SimCity*. Sie übernehmen die (zumindest manchmal) recht undankbare Aufgabe des Bürgermeisters und obersten Stadtbaumeisters über eine noch zu entstehende Stadt oder die Rolle des Krisenmanagers in einem der acht Szenarien, die *SimCity* bereitstellt.

Wie so oft bei Entwicklungsspielen, fängt man zu Beginn mit einem nicht gerade fürstlichen Startkapital an, das man im Spielverlauf durch Steuereinnahmen erhöhen muß, um die nötigen Neubauten bezahlen zu können.

SimEarth

Der nächste Streich des Sim-Teams bei Maxis war *SimEarth*, bei dem es nun nicht mehr darum geht, eine Stadt zur Blüte zu bringen. Es geht nun um einen ganzen Planeten. Spielen Sie Gott oder Terraformer, und erreichen Sie entweder innerhalb von 10 Milliarden Jahren die Blüte einer Zivilisation oder aber die Auslöschung durch die Naturgewalten.

SimAnt

Vom Großen zum Kleinen hatten sich wohl die *Sim-Macher* gedacht, als sie nach der riesigen Aufgabe in *SimEarth*, zur mikroskopisch kleinen übergingen und *SimAnt* schufen.

Ziel des Spiels ist dieses Mal nicht, einen Planeten zu begrünen und intelligentes Leben zu schaffen, sondern eine Ameisenkolonie in Nachbars Garten zum Blühen und Gedeihen bringen.

Sie schlüpfen in die Rolle einer Ameisenkönigin (tja, hier haben Männer wohl nichts zu sagen ...) und gründen Ihren eigenen Ameisenstaat.

SimLife

Erinnern Sie sich noch an Ihre Schulzeit, oder sind Sie noch dabei? Dann haben Sie im Biologieunterricht sicher von der Mendelschen Vererbungslehre gehört. Richtig, das hatte was mit den Genen und der Vererbung zu tun, wie der Name schon sagt. In der Schule war das ja nicht gerade einfach, aber mit *SimLife* können Sie das alles auf eine etwas einfachere und viel plastischere Art und Weise nochmal wiederholen.

Bei *SimLife* haben Sie die Möglichkeit, nach Herzenslust neues Leben zu schaffen oder bekanntes Leben zu verändern. Sie können nach dem Baukastenprinzip an den Genen vieler verschiedener Tierarten herumbasteln und vielleicht sogar einmal ausprobieren, wie gut ein beflügelter Ochsenfrosch im Fliegenfangen ist.

SimFarm

Maxis bietet mit seinen *Sim-Spielen* wirklich für jeden etwas. Wem das Städtebauen nicht liegt oder zu »schmutzig« ist, wer Ameisen eigentlich noch nie richtig ausstehen konnte und mit den Theorien von Lovelock und Mendel schon in der Schule nichts zu tun haben wollte, den kann vielleicht *SimFarm* glücklich machen. Hier können Sie sich kurzerhand auf ein nettes kleines Stückchen Land zurückziehen und in aller Ruhe Kühe hüten, Schafe züchten oder den EG-Bürokraten mit Rekordernten das Fürchten lehren.

SimCity 2000

SimCity 2000 ist die Neuauflage des Klassikers *SimCity*. Sie wurde nicht nur optisch erheblich verbessert (SVGA-Auflösung, 3-D-Darstellung), sondern ist auch durch verschiedenste Erweiterungen (Wasserversorgung, Stadtverordnungen, U-Bahn) zwar komplexer, aber auch wesentlich spannender und lustiger zu spielen.

Eine genauere Beschreibung von *SimCity 2000* finden Sie im Anschluß an diesen Abschnitt.

SimTown

Wer behauptet denn, daß Städtebauen nur immer etwas für die Erwachsenen sein muß? Mit *SimTown* beweist Maxis, daß auch Kinder zwischen 6 und 10 Jahren das Zeug zum Bürgermeister haben können, nur vielleicht in einem etwas kleineren Maßstab.

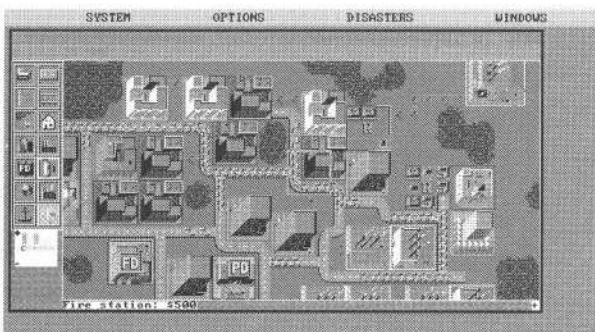
Bei *SimTown* können die lieben Kleinen schon früh anfangen, ihr strategisches Denken zu schulen, indem sie versuchen, eine möglichst schöne und lebendige Kleinstadt oder ein größeres Dorf aufzubauen. Die kindgerechten, kunterbunten Grafiken dürften auch das zappeligste Kind für sich einnehmen (gelle Peter, war schon schwer, Dich immer davon loszureißen ...).

SimTower

Was bei *SimCity* und *SimCity 2000* in die Breite gebaut wurde, wird bei *SimTower* in die Höhe gebaut. Ziel des Spieles ist es, einen möglichst hohen und vollbelegten Wolkenkratzer zu bauen, in dem alles enthalten ist, von der Tiefgarage, den Einkaufszentren, den Erholungsbereichen und den Wartungsgängen bis hin zu den Wohn- und Büroetagen.

Wenn Sie schon immer mal wissen wollten, wie sich Donald Trump fühlte, bei *SimTower* können Sie es erfahren.

SimCity Deluxe



Es gehört schon einiges dazu, um als Klassiker unter den Entwicklungssimulationen der Strategiespielwelt zu gelten, aber *SimCity* bzw. sein neuer und etwas aufgemöbelter Nachfolger *SimCity Deluxe* bietet all das: Realitätsnähe (naja, wenigstens teilweise), Spielspaß, Spannung, Abwechslung und eine echte Herausforderung.

In *SimCity* bauen Sie nicht einfach blindlings vor sich hin, sondern Sie bauen für unsichtbare Bewohner dieser Stadt, die sich zum Teil fast wie richtige Menschen verhalten. Die Sims sind manchmal träge (sie gehen nicht gern weit zur Arbeit), und die Sims sind manchmal auch recht faul (»warum laufen, wenn man auch mit dem Auto fahren kann«). Es gibt kriminelle Sims, es gibt reiche und arme Sims, Sims arbeiten und geben das verdiente Geld auch wieder aus und so weiter.

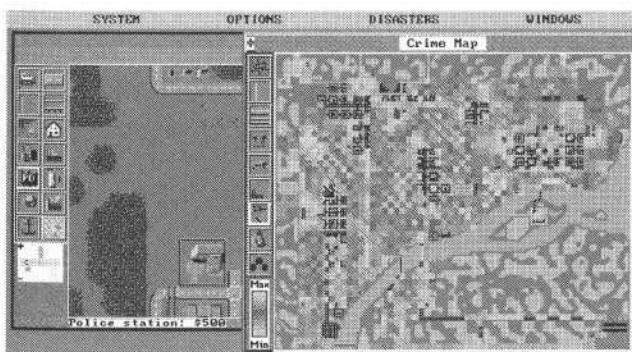
Sie sehen also, bei *SimCity* ist so manches fast wie im richtigen Leben, und genau das macht den Reiz *SimCitys* aus.

Zu Beginn des Spiels starten Sie auf einem, per Zufallsgenerator erstellten Gebiet, das auf seine Besiedlung wartet. Sie sind mit nicht mehr ausgestattet, als etwas Startkapital und Ihren Plänen und guten Vorsätzen für die entstehende Metropole.

Im weiteren Verlauf können Sie nun eine ganze Reihe von Gebäuden und Bauwerken errichten, um möglichst viele Sims in Ihre neue Stadt zu locken.

Dabei reicht es aber nicht aus, einfach nur Handels-, Industrie- und Wohngebiete zu errichten, es bedarf zusätzlich noch einer ganzen Reihe von anderen Bauwerken, wie z.B. einem Kraftwerk, Polizei- und Feuerwehrestationen, Krankenhäuser, Stadien, See- und Flughäfen, Straßen und Schienenwege.

Haben Sie erst einmal alles, was man für eine richtige Stadt braucht, kommen die Sims schon von ganz alleine in Ihre Stadt, aber bis das geschieht, haben Sie als Stadtoberhaupt die Möglichkeit, neue Bewohner zum Beispiel auch durch Niedrigsteuern oder sonstige Annehmlichkeiten in die Stadt zu locken. Wer erst einmal da ist, der zieht nicht so schnell wieder weg.



Daß sich mit diesem Spruch jedoch schon so mancher angehende Städtebauer ziemlich verschätzt hat, ist bezeichnend für die Sims, denn sie reagieren manchmal recht unwirsch, wenn etwas nicht so ist, wie es sein sollte. Plötzlich massenweise leerstehende Wohnsilos, stillstehende Fabriken und verweiste Einkaufszentren sind da noch nicht das Schlimmste, was Ihnen passieren kann, wenn Sie nicht aufpassen.

Wenn Sie großes Pech hatten, oder schlicht und einfach nicht gut genug waren, kann es Ihnen passieren, daß aufgebrachte Bürger Sie plötzlich aus dem Rathaus werfen oder Ihre eben noch wunderschöne Stadt plötzlich eine zerfallende Geisterstadt wird.

Haben Sie vom Städte Neubau erst einmal genug, müssen Sie bei *SimCity* noch nicht das Spielen aufhören, denn es warten immer noch acht Szenarien darauf, von Ihnen gelöst zu werden. Die Szenarios stellen Sie vor zum Teil echte, zum Teil hypothetische Probleme von sieben berühmten Weltmetropolen, die Sie irgendwie bewältigen müssen.

Als praktischen Einstieg gibt es übrigens noch ein achttes Szenario, bei dem Sie nicht gegen Katastrophen, sondern nur gegen die Langeweile der Bürger ankämpfen müssen.

Dullsville, irgendwo in den USA, 1900 – leicht

Anfang dieses Jahrhunderts hat das kleine verträumte Städtchen Dullsville echte Probleme mit der Bevölkerungszahl. Die ist nämlich in den vergangenen 100 Jahren immer gleich niedrig geblieben. Man hat beschlossen, daß dies nun anders werden soll, und hat Sie damit betraut, die Bewohner aus ihrer Lethargie aufzurütteln und aus Dullsville eine Metropole zu machen. Für diese »Kleinigkeit« läßt man Ihnen dafür aber auch 100 Jahre Zeit.

San Francisco, Kalifornien, 1906 – sehr schwer

Drehen wir die Zeit etwas zurück, um eine der größten Tragödien dieses Jahrhunderts noch einmal miterleben, das große Erdbeben in San Francisco von 1906. Gemessen an späteren Beben war das von 1906 eigentlich gar nicht so stark, aber die dadurch entstandenen Großbrände wüteten tagelang in der Stadt und legten sie in Schutt und Asche. 1500 Menschen verloren dabei ihr Leben. Wenigstens im Szenario können Sie versuchen, das Schlimmste zu verhindern und die Stadt danach zu neuer Blüte führen. Hoffen wir nur, Sie haben genügend Eimer ...

Hamburg, Deutsches Reich, 1944 – sehr schwer

Die Flächenbombardements der Alliierten Luftstreitkräfte im 2. Weltkrieg haben in Deutschland viel Verwüstung angerichtet. Besonders berühmt und berüchtigt wurde der »Feuersturm von Hamburg«, bei dem ein Großteil der Stadt ein Opfer der Flammen wurde. Auch hier können Sie versuchen, ob es in Ihrer Version der Geschichte nicht anders hätte kommen können. Verhindern Sie den Feuersturm, und bauen Sie die Stadt danach wieder auf.

Bern, Schweiz, 1965 – leicht

Die nette Schweizer Stadt hat mit dem Verkehrsinfarkt zu kämpfen. Es ist Ihre Aufgabe, innerhalb von zehn Jahren für eine Verbesserung der Situation zu sorgen, oder die Bürger werden Sie (als wütende Meute mit Ihrer Großmutter an der Spitze) wieder an die Luft setzen.

Tokyo, Japan, 1957 – mittel

Godzilla ist da. Urplötzlich taucht es im Hafen der Millionenstadt Tokyo auf und bahnt sich seinen Weg quer durch die Stadt, ohne auf im Weg stehende Wolkenkratzer oder Fabriken zu achten. Es ist Ihre Aufgabe die »Schneise der Vernichtung« zu beseitigen und die Stadt wieder neu aufzubauen. Na dann: »Banzai!!!«.

Detroit, Michigan, 1972 – mittel

Anfang der 70er Jahre steht es schlecht um das Herz der amerikanischen Wirtschaft, die Autoindustrie, denn sie hat starke Konkurrenz aus Fernost bekommen. Dies bekommt besonders die Autohochburg Detroit zu spüren, wo von einem Tag auf den anderen ganze Fabriken leerstehen und die Arbeitslosenzahlen astronomische Höhen erreichen. In den Innenbezirken der Stadt steigt die Kriminalitätsrate unaufhaltsam.

Schaffen Sie neue Arbeitsplätze, und bekommen Sie die Kriminalität in den Griff, um Detroit vor dem Untergang zu retten.

Boston, Massachusetts, 2010 – sehr schwer

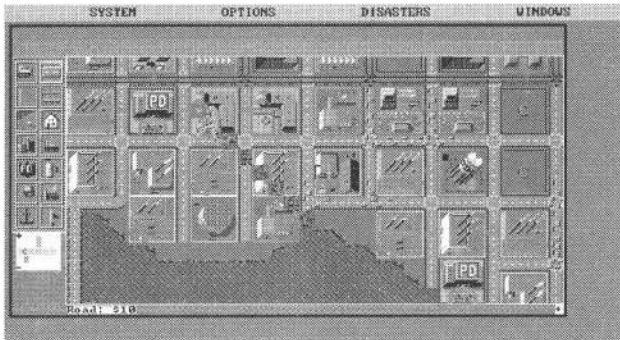
Irgendjemand hat wohl geschlafen, ein schwerer Reaktorunfall im Atomkraftwerk (in der Innenstadt!!!) hat weite Teile der Stadt stark radioaktiv verseucht.

An Ihnen bleibt mal wieder die ganze Aufräumarbeit hängen, ebenso die Aufgabe, für die Bürger der Stadt einen neuen Lebensraum zu finden, denn die verseuchten Gebiete wird man wohl so schnell nicht wieder besiedeln können.

Rio de Janeiro, Brasilien, 2007 – mittel

Anfang des 21. Jahrhunderts ist es endlich passiert, der immer stärker werdende Treibhauseffekt hat für einen weltweiten Temperaturanstieg gesorgt, so daß der Eismantel über den Polen abzuschmelzen beginnt. Das führt dazu, daß die Bewohner vieler Küstengebiete nasse Füße bekommen.

Im Falle von Rio sollen Sie für neuen Wohnraum sorgen, damit sich die Leute auf dem Zuckerhut nicht mehr so auf die Füße treten.

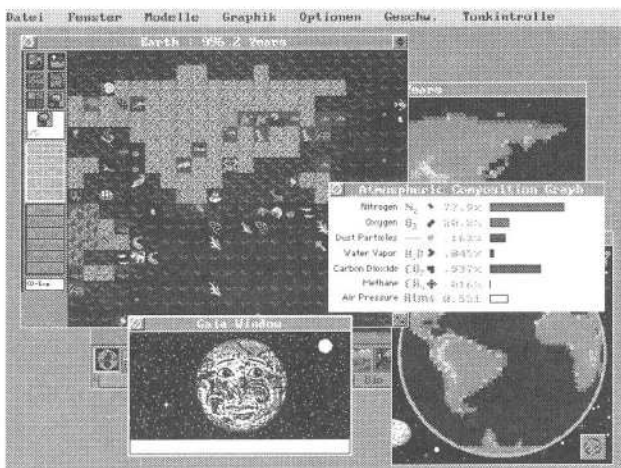


Sollten Sie alle Szenarios gelöst haben und noch immer nicht genug haben, ist es für Sie bei *SimCity Deluxe* auch noch längst nicht vorbei.

Neben drei weiteren Ausgangssituationen mit veränderten Grafiken (*USA 2055*, *Europa der Zukunft* und *Mondkolonie*) gibt es noch einen Terrain-Editor, mit dem Sie die Landschaft, in der Sie Ihre Städte

bauen, nach Ihren Wünschen gestalten können. Ein kleiner Tip: Haben Sie schon mal darüber nachgedacht, Ihre Heimatstadt nachzubauen?

SimEarth

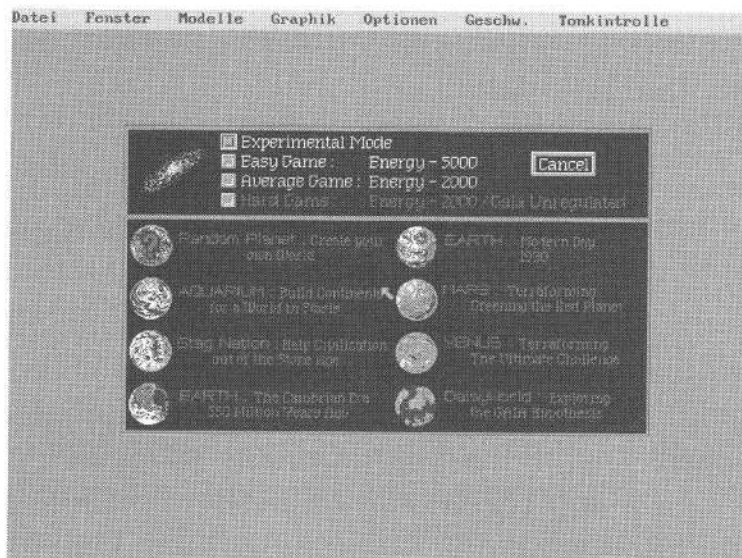


Ihre Aufgabe bei *SimEarth* ist es, einen Planeten zu simulieren, der nach dem *Gaia-Prinzip* von James Lovelock funktioniert. Diese Theorie besagt folgendes: Hat sich auf einem Planeten erst einmal Leben in irgendeiner Form gebildet (sei es bei einer gewissen Sauerstoff-Atmosphäre oder bei einer Helium/Wasserstoff-Atmosphäre), dann würde das Leben selbst dafür sorgen, daß diese Bedingungen erhalten bleiben. (So intelligente Spezies wie der Mensch sind mit dieser Theorie leider et-

was inkompatibel, da sie grundsätzlich meinen, in die Natur korrigierend/störend eingreifen zu müssen.)

Ziel des Spiels ist es, innerhalb eines Zeitraumes von 10 Milliarden Jahren (etwa der errechnete Lebenszyklus unserer Erde) einen Planeten so zu entwickeln, daß auf ihm intelligentes Leben entsteht. Erreicht dieses dann schließlich ein so hohes technisches Niveau, daß es in der Lage ist, den Planeten mit Raumschiffen zu verlassen, bevor dieser nach Ablauf der 10 Milliarden Jahre von einer immer heißer werdenden Sonne verbrannt wird, haben Sie gewonnen.

Es gibt zwei Möglichkeiten, wie Sie *SimEarth* spielen können. Zum einen können Sie das oben genannte Ziel anstreben. Dazu haben Sie vier höchst interessante Startbedingungen zur Auswahl:



Daisyworld

Dieser theoretische Planetentyp diente Lovelock zur Verdeutlichung seiner Gaia-Theorie. Auf diesem Planeten existieren lediglich fünf verschiedene Gänseblümchenarten, mit denen sich das gesamte Klima des Planeten steuern läßt.

(Es verbietet Ihnen natürlich niemand, intelligentes Leben auf Daisyworld anzusiedeln, nur – von gänseblümchenfressenden Kühen sollten Sie Abstand nehmen.)

Aquarium

Bei diesem Startplaneten handelt es sich um eine Welt, die nur aus Ozeanen besteht. Die Kerntemperatur dieses Planeten ist nicht hoch genug, um Vulkane und Kontinentaldrift zu erzeugen, damit sich Kontinente bilden können.

Auf diesem Planeten könnte sich zwar mit Ihrer Hilfe intelligentes Leben entwickeln, aber haben Sie schon mal versucht, unter Wasser ein Streichholz anzumachen ... Es muß also eine andere Lösung her, finden Sie sie!

Erde Cambrium

Hier spielen Sie auf der guten alten Mutter Erde. Die Kernhitze und die Kontinentaldrift bei diesem Startplaneten sind so eingestellt, daß sich die Landmassen wie auf der richtigen Erde verhalten. Sie können also beobachten, wie die Erde vor Jahrmillionen aussah, und wie sie in ferner Zukunft aussieht, wenn Sie dafür sorgen, daß intelligentes Leben entsteht, das den Planeten lange genug beisammen hält, bis es sich auf und davon machen kann.

Der letzte Startplanet für Ihre Besiedlungsaufgabe bietet immer wieder neue Überraschungen, denn es ist ein

Zufallsplanet

Hier können Sie schon bei der Erschaffung des Planeten Gott spielen und sich die Welt mit allen ihren geologischen und physikalischen Eigenschaften je nach Lust schaffen. Dann wählen Sie noch eine der vier Erdzeit-Epochen aus, in der Sie starten wollen (von der Bildung der Kontinente bis zur Epoche der Technik), und schon kann es losgehen.

Sie können die Entwicklung Ihres Wunschplaneten auf verschiedenste Weisen steuern, von der Veränderung der geologischen Gegebenheiten, bis hin zur Plazierung von Lebewesen an bestimmten Stellen Ihres kleinen Paradieses.

Haben Sie keine Lust, einen Planeten ganz von vorne zu erschaffen, bietet *SimEarth* vier verschiedene Szenarien, in denen Sie Ihre Fähigkeiten als Terraformer unter Beweis stellen können.

Stag Nation

Die auf einer sehr kleinen Insel lebenden Bewohner dieses Planeten befinden sich in der frühen Phase der Zivilisation. Durch den begrenzten Lebensraum können sich die Bewohner nicht richtig weiterentwickeln. Ihre Aufgabe ist es, ihnen zu helfen.

Erde heute

Dazu muß man wohl nicht viel sagen, denn die heutigen Probleme der Erde und der Menschheit kennt ja wohl jeder (Überbevölkerung, Umweltzerstörung, Treibhauseffekt, Kriege, Seuchen usw.). Jetzt können Sie zeigen, ob Sie das Zeug dazu haben, die Welt zu retten, oder ob alles nur noch schlimmer wird.

Mars

Haben Sie als Kind nicht gerne Geschichten über ferne Raumkolonien gelesen? Mit diesem Szenario können Sie den Traum der Menschheit wahr machen und endlich nach den Sternen greifen. Machen Sie den roten Planeten mit Hilfe modernster Technik zu einem blühenden Juwel. Aber Vorsicht, die Zeit ist knapp, Sie haben nur 500 Jahre Zeit.

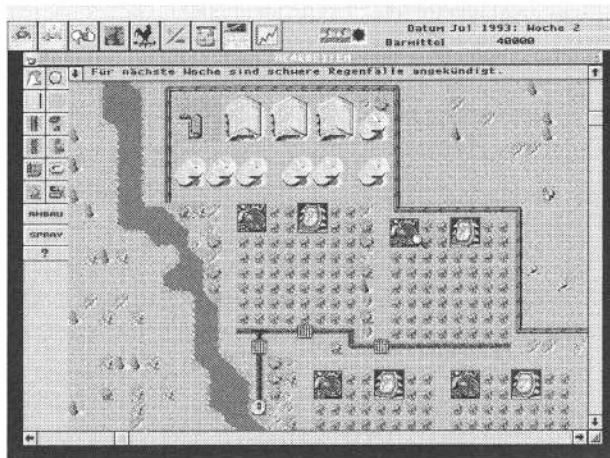
Venus

Das schwerste der vier Szenarios. Ihre Aufgabe ist es, die Gluthölle der Venus für die Erde besiedelbar zu machen. Auch hier geht nichts ohne die moderne Technik, aber selbst dann ist dieses Szenario kein Kinderspiel. Es kann jedoch als Beispiel gelten, wie weit der Treibhauseffekt gehen kann.

Ein kleiner, aber witziger Hinweis am Rande: Tippen Sie während des Spiels doch mal JOKE ein ...



SimFarm



Sie sind begeisterter Kleingärtner und wollen endlich einmal ausprobieren, ob Sie auch das Zeug zu einem richtig feschen Landwirt hätten? Bitte tun Sie sich keinen Zwang an, bei *SimFarm* können Sie das nach Herzenslust ausprobieren.

Sie starten das Spiel als junger Kleinunternehmer mit einem Startkapital von 40000 DM und einem kleinen Bauernhof. Ihre Aufgabe ist es, diesen Hof so bald wie möglich in einen funktionierenden und florierenden Großbauernhof zu verwandeln.

Dies klingt zu Beginn recht schwer, denn wer hat schon Ahnung von der Landwirtschaft, aber ganz ehrlich, haben Sie eine Ahnung, wie man eine richtige Stadt baut? Sehen Sie, viel Unterschied in der Bedienung besteht nämlich wirklich nicht zwischen *SimCity* und *SimFarm*. Maxis wirbt ja sogar mit dem Slogan »SimCitys Verwandter vom Lande«.

Machen Sie sich also keine Sorgen, es ist einfacher als es aussieht.

Zu Beginn des Spiels starten Sie, wie schon gesagt, als Kleinbauer mit einem kleinen Hof. Bereits jetzt sollten Sie sich überlegen, welche Art der Landwirtschaft Sie betreiben möchten. Wollen Sie es auf die klassische Art und Weise machen (etwas von jedem), wollen Sie sich hauptsächlich auf die diversen Feldfrüchte (Getreide, Soja, Kartoffeln ...) spezialisieren, oder steht Ihnen mehr der Sinn nach einer schönen Rinder- oder Schafzucht?

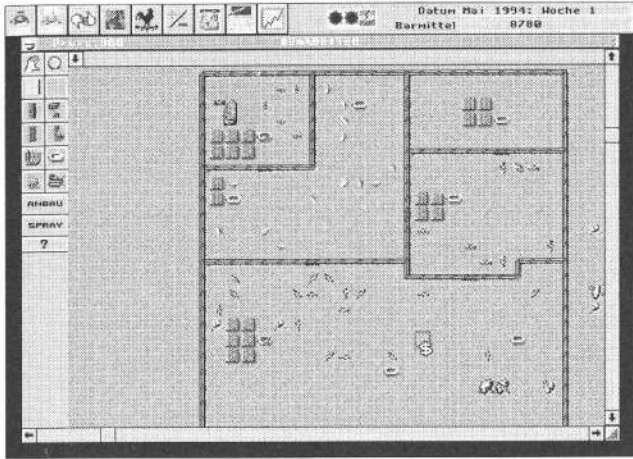
Bei *SimFarm* haben Sie die Auswahl zwischen 24 Pflanzenarten und 4 Tierarten für Ihren Hof, die alle bestimmte Bedürfnisse, Vor- und auch Nachteile haben.

Pflanzen

Äpfel, Apfelsinen, Baumwolle, Erdbeeren, Erdnüsse, Gerste, Gladiolen, Hafer, Kartoffeln, Kopfsalat, Mais, Mandeln, Möhren, Reis, Sojabohnen, Sonnenblumen, Sorghum, Süßkartoffeln, Tabak, Tomaten, Weintrauben, Weizen, Zuckerrüben, Zwiebeln.

Tiere

Rind, Schwein, Schaf, Pferd.



Welche dieser Pflanzen Sie anbauen, oder welches dieser Tiere Sie züchten, hängt ganz allein von Ihnen ab, eine reine Monokultur sollten Sie aber um jeden Preis vermeiden. Sicher, mit nur einer Nutzpflanze können Sie Ihren Maschinenpark und Ihre sonstige Ausstattung besser auf Ihr Produkt abstimmen und vielleicht auch effizienter arbeiten, aber die Realität zeigt, daß Monokulturen nicht zu empfehlen sind. Dies hat mehrere Gründe, die jeder sofort einsehen wird:

1. Sie sind mit nur einer Nutzpflanze viel zu abhängig vom Marktpreis.

Fällt er, durch Überangebot, ins Bodenlose, stehen Sie sehr schnell mit leeren Taschen da.

2. Sie sind mit einer Monokultur viel zu anfällig gegen Schädlingsbefall.

Um einen sicheren Schädlingschutz zu gewährleisten, müssen Sie wesentlich mehr Pestizide und andere Gifte versprühen, was auf die Dauer Ihren Boden vergiftet.

3. Mit nur einer Nutzpflanze sind Sie zu abhängig vom Wetter.

Jede Pflanze braucht bestimmte Wetterbedingungen für Wachstum, Ernte und Lagerung, so daß Sie bei schlechten Wetterverhältnissen leicht Ihre gesamte Ernte verlieren können.

Sie sehen also, Finger weg von der Monokultur, machen Sie es lieber auf die klassische Weise, »hiervon ein bißchen, davon etwas und hiervon etwas mehr«. Wenn Sie ein etwas breiteres Spektrum an Anbaupflanzen haben, können Sie das ganze Jahr über ernten und nicht nur zu einem bestimmten Zeitpunkt im Jahr, sie sind nicht so abhängig vom Marktpreis (wenn die Tomaten etwas weniger abwerfen, holen wir es beim Mais wieder rein), und der Schädlingsbefall hat bei einer Mischkultur auch nicht so verheerende Folgen.

Wenn Sie jetzt nicht wissen, was Sie auf Ihrer neuen Farm anbauen sollen, dann machen Sie es sich doch einfach, gehen Sie zur *Landwirtschafts-Infostelle*, die wird Ihnen gerne mit kleinen Tips über Anbaumethoden und lohnende Pflanzen weiterhelfen.

Haben Sie sich erst einmal entschieden, geht es ans Anbauen, Bearbeiten und Pflegen. Hierbei ist es von entscheidender Wichtigkeit, daß Sie die Bedürfnisse der einzelnen Nutzpflanzen genau kennen und sie auch beachten (Näheres dazu im Anhang des Handbuchs). Achten Sie darauf, daß Sie Pflanzen erst dann aussähen, wenn die Wetterbedingungen günstig sind, damit Sie nicht durch einen Kälteeinbruch Ihr ganzes Saatgut verlieren.

Bebauen Sie Ihre Felder zu Beginn übrigens am besten im Abstand von zwei Wochen, dann können Sie nämlich Ihre Maschinen nacheinander auf allen Feldern einsetzen. Wollen Sie dagegen alle Felder auf einmal bebauen, benötigen Sie ein Vielfaches an Maschinen und Arbeitskräften.

Bei der Pflege der Felder und Pflanzen sollten Sie auch gewisse Punkte beachten:

1. Verwenden Sie möglichst selten die chemische Keule. Die Giftstoffe schädigen auf Dauer das Feld, verhindern seine natürliche Regeneration und verringern die Erträge.
2. Achten Sie immer darauf, daß Ihr Feld nicht zu trocken (Rinderschädel-Symbol neben dem Feld) oder zu nass (Wellen-Symbol neben dem Feld) ist.
3. Verhindern Sie durch Pflanzen von Bäumen rund um Ihre Felder die Winderosion. Sie brauchen mindestens acht Bäume für ein Feld (maximal 2 Zellen vom Feld entfernt).
4. Verwenden Sie Dünger sparsam, wechseln Sie lieber häufiger die Frucht, bevor Sie den Boden mit künstlichem Dünger belasten (Sojabohnen führen dem Boden Nährstoffe zu!).
5. Lassen Sie Felder unbedingt auch einmal für ein Jahr brachliegen, damit sie sich erholen können. Sie erzielen mit ausgelaugten Böden ohnehin keine guten Erträge.

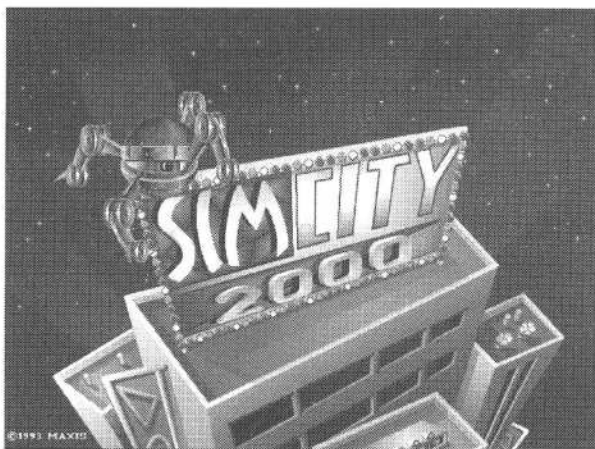
Bei der Ernte gibt es hingegen nicht so viel zu beachten. Es ist lediglich wichtig, daß Sie zur richtigen Zeit ernten, daß Sie die nötigen Lagermöglichkeiten besitzen und daß Sie rechtzeitig vor der Ernte mit der Verwendung von Schädlingsbekämpfungsmitteln aufhören.

Tiere sind da doch um einiges genügsamer, eine Rinder- oder Schafherde ist schon glücklich, wenn sie genug zu fressen und zu saufen in nächster Nähe hat, einen Stall zum Nächtigen und einen Pferch, der sie davor bewahrt, vom Traktor des Nachbarn »geplättet« zu werden.

Na, wollen Sie immer noch Landwirt werden? Viel Spaß beim Kühe hüten!

SimCity 2000

Varianten des Spiels



Schon vor einigen Jahren konnte sich die amerikanische Firma Maxis mit den bereits vorgestellten Klassikern *SimCity*, *SimEarth* und anderen strategischen Simulationen, einen festen Platz im Herzen vieler Spieler erobern. *SimCity* gehört zu den beliebtesten Computerspielen überhaupt und ist inzwischen auf eine Vielzahl von Systemen übertragen worden (Apple, MS-DOS, Amiga, Unix usw.). Mit *SimCity 2000* gibt es nun endlich einen würdigen Nachfolger für diesen Klassiker, der aber trotzdem auf dem gewohnten Spielkonzept basiert.

Grundidee

SimCity 2000 gehört neben den anderen Sim-Produkten der Firma Maxis zu den echten Entwicklungs- und Aufbau-Simulationen, bei denen die Strategie darin liegt, irgend etwas (sei es eine Stadt, einen Planeten oder eine Ameisenkolonie) aufzubauen und bis zu einer gewissen Stufe, einem gewissen Ziel oder einem wünschenswerten Idealzustand zu entwickeln.

Bei *SimCity 2000* geht es primär darum, eine Stadt zu entwerfen und zu bauen, in der sich die »Sims«, die Bewohner aller künstlichen Welten von Maxis, wohl fühlen. Ein eigentliches »Spielziel« gibt es allerdings, außer bei den *Szenarien*, nicht. Vielmehr bleibt es Ihnen überlassen, wie weit Sie Ihre Stadt ausdehnen möchten. Es stehen Ihnen alle Möglichkeiten offen, Sie können einfach nur eine beschauliche Kleinstadt entwerfen, Sie können versuchen mit dem mitgelieferten Gelände-Editor Ihre Heimatstadt so realistisch wie möglich nachzubauen und anschließend zu verschönern, oder Sie können versuchen, die Weltmetropole des Jahres 2000 zu bauen, je nachdem, wonach Ihnen der Sinn steht.

Spielablauf

Der Startbildschirm



Hier beginnen Sie *SimCity 2000*. Sie haben die Möglichkeit mit einer neuen Stadt anzufangen, eine gespeicherte Stadt wieder zu laden, eine eigene Landschaftskarte für Ihre neue Stadt zu entwerfen oder eines der fünf mitgelieferten Szenarios zu spielen. (Haben Sie zusätzlich die Daten-Diskette *Szenarien Teil 1 – Große Katastrophen*, können Sie hier auch die zehn Szenarien dieser Erweiterung auswählen.)

Das Hauptfenster

Das erste, was Sie nach dem Start von *SimCity 2000* sehen, ist das Hauptfenster mit dem großen Stadtfenster für die Stadtansicht, die Werkzeugleiste und die Menüleiste am oberen Bildschirmrand.

Bei der Menüleiste sehen Sie folgende Auswahlpunkte:

Datei, Geschwindigkeit, Optionen, Katastrophen, Fenster und Zeitung.

Mit dem Menü *Datei* können Sie:

- eine abgespeicherte Stadt laden,
- eine neue Stadt erstellen,
- eine neue Karte editieren,
- ein Szenarium laden,
- eine Stadt abspeichern
- *SimCity 2000* wieder beenden.

Mit dem Menü *Geschwindigkeit* können Sie die Spielgeschwindigkeit in vier Stufen festlegen: *Pause*, *Schnecke*, *Lama* und *Gepard*.

Wundern Sie sich übrigens nicht über die Geschwindigkeitsoption *Lama*, dieses putzige Tierchen wird Ihnen noch häufiger über den Weg laufen, da es Wil Wrights (der Macher von *SimCity*) Lieblingstier ist.



Im Menü *Optionen* schalten Sie die Musik- und Toneffekte sowie einige automatische Funktionen ein und aus.

Unter dem Menüpunkt *Katastrophen* können Sie zwischen acht verschiedenen Katastrophen (vom Feuer bis hin zum Monster aus dem Weltall) wählen, die Ihre Stadt heimsuchen sollen, oder Sie schalten die Katastrophen einfach ganz aus.

Über den Punkt *Fenster* öffnen Sie verschiedenste Fenster, in denen Sie z.B. die Finanzierung Ihrer Stadt regeln, Verordnungen erlassen, Steuersätze festlegen oder die Bevölkerungsentwicklung kontrollieren können.

Selbstverständlich gibt es in Ihrer Stadt auch Zeitungen (je nach Größe der Stadt bis zu sechs Stück), die Sie über den Menüpunkt *Zeitung* abonnieren oder abbestellen können. Ein Zeitungsabo versorgt Sie zweimal im Jahr mit den neuesten Nachrichten und Schlagzeilen über die Stadtentwicklung und ist damit ein wertvolles Hilfsmittel, um die Stimmung unter Ihren Sims zu messen. Sollte mal etwas Besonderes passieren, wie z.B. eine Katastrophe oder daß Sie sich eine Belohnung verdient haben, dann können Sie sich das über ein Extrablatt Ihrer Zeitung mitteilen lassen.

Das wichtigste Fenster überhaupt ist das große *Stadtfenster*, in dem Sie die Entwicklung Ihrer Stadt betrachten und auch sämtliche Bauaktionen tätigen können. Oben in der Titelleiste des Stadtfensters sehen Sie das aktuelle Datum, das gerade in Ihrer Stadt gilt sowie den Namen der Stadt und Ihr aktuelles Budget in DM bzw. Dollar. Innerhalb des Stadtfensters können Sie sich entweder über die Rollbalken rechts und unten am Fenster bewegen oder indem Sie durch Klicken der rechten Maustaste den Punkt, über dem der Cursor Ihrer Maus gerade steht, auf dem Bildschirm zentrieren.

Um in Ihrer neuen Stadt überhaupt etwas bewegen, verändern oder bauen zu können, brauchen Sie verschiedenste Werkzeuge und Hilfsmittel, die Sie alle aus der *Stadtwerkzeugleiste* neben dem Stadtfenster auswählen können. Klicken Sie auf eines der Symbole, und halten Sie die linke Maustaste dabei gedrückt, wird Ihnen ein Untermenü für die jeweilige Funktion angezeigt, aus dem Sie weitere Optionen zu dieser Funktion auswählen können.

Mit Hilfe der Funktionen aus der *Stadtwerkzeugleiste* können Sie das Gelände, auf dem Ihre Stadt entstehen soll, grundlegend verändern. Sie können es planieren, Sie können Berge abtragen oder künstliche Hügel aufschütten, Sie können Seen anlegen, Flußläufe korrigieren oder künstliche Wasserfälle schaffen, Sie können Bäume oder ganze Wälder pflanzen oder abholzen, je nachdem, wonach Ihnen der Sinn steht. Des weiteren können Sie aus der *Werkzeugleiste* natürlich sämtliche Funktionen zum Städtebau aufrufen. Egal, ob Sie Straßen oder Schienen ziehen möchten, ein Kraftwerk oder einen Freizeitpark planen, ob Sie U-Bahn-Netze, Wasser- oder Stromleitungen verlegen wollen, alles ist möglich.

Auch das Ausweisen eines Geländes als Industrie-, Geschäfts- oder Wohngebiet für Ihre Sims machen Sie über die *Werkzeugleiste*, wie noch einige andere Funktionen, die man hier leider nicht alle aufführen kann. Deshalb möchten wir Ihnen an dieser Stelle auch nur einen kurzen Überblick über die große Auswahl an Gebäuden und Einrichtungen geben, aus der Sie in *SimCity 2000* wählen können.

Gebäude und andere Bauten

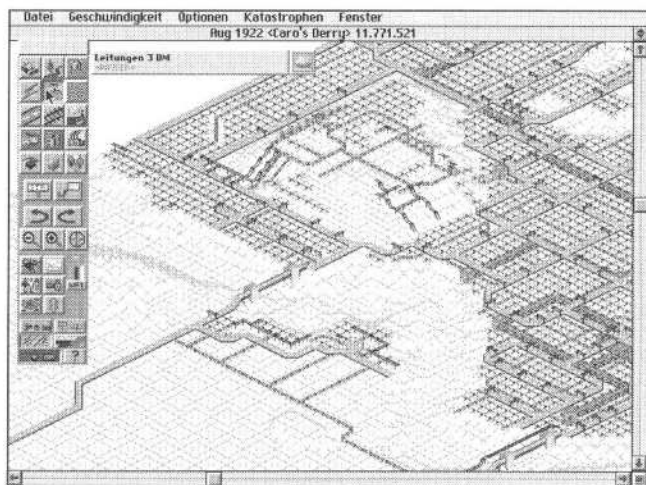
Die wichtigsten Gebiete in *SimCity 2000* sind natürlich die Flächen, die Ihre Sims mit Wohn- oder Geschäftshäusern und Industrieanlagen bebauen sollen. Diese Flächen sind in ihrer Größe von Ihnen frei wählbar, und je nach Besiedlungsdichte sind ihre Preise unterschiedlich hoch. Ein Wohngebiet, auf dem nur eine geringe Siedlungsdichte herrschen soll (z.B. bei teuren Wohngebieten an See- oder Flußuferrn), kostet Sie pro Geländekachel 5 DM, während Sie dieselbe Kachel bei hoher Siedlungsdichte (mehrstöckige Wohnhäuser) 10 DM kostet. Dieselben Preise gelten übrigens auch für Industrie- und Gewerbeflächen.

Aber Vorsicht, planen Sie gut, wohin Sie welche Gebiete legen, denn würden Sie z.B. gerne Ihr Eigenheim direkt neben einem rauchenden Schornstein einer Chemiefabrik haben? Nein? Sehen Sie, Ihre Sims auch nicht. Deshalb sollten Sie gut überlegen, wohin Sie welche Gebiete setzen, damit Ihre Sims zum einen nicht direkt neben den Fabriken wohnen müssen, aber zum anderen auch nicht kilometerlange Anfahrtswege zu ihrer Arbeit haben. Vergessen Sie nie, Ihre Sims sind zum Teil recht faul und träge und reagieren etwas bockig, wenn irgend etwas nicht so ist, wie sie es gerne hätten – aber wer hat denn gesagt, daß Bürgermeister und Stadtplaner zu sein einfach wäre!?

Ein kleiner Tip: Parks, Flüsse oder Gewerbegebiete sind im allgemeinen gute »Pufferzonen« zwischen Industrie- und Wohngebieten.

Neben den Wohn- und Arbeitsgebieten gibt es allerdings noch einige weitere Gebäude und Einrichtungen, ohne die Sie keinen einzigen Sim in Ihre schöne neue Stadt locken.

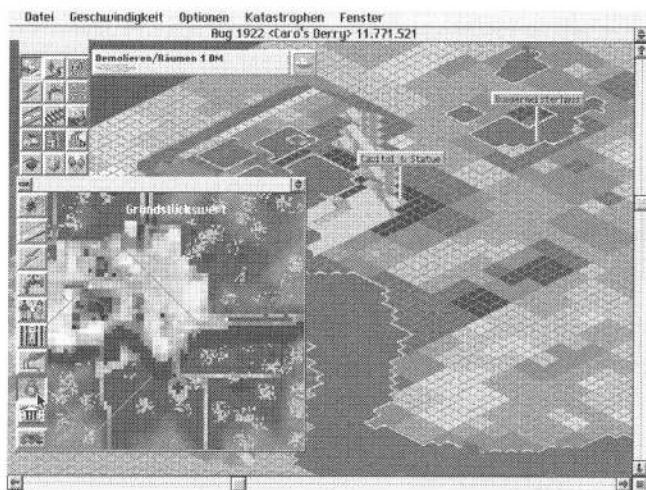
Die wichtigsten Einrichtungen, ohne die keine Fläche besiedelt werden kann sind Strom- und Wasserleitungen. Kraftwerke sind, wenn Sie nicht gerade ausschließlich umweltfreundliche Techniken wie Wasserkraft und Wind- oder Solarenergie verwenden, wahre Dreckschleudern, die man am besten an den Kartenrand verbannen sollte. Die Stromleitungen führen Sie zu jedem der zur Besiedelung festgelegten Gebiete (ein Anschluß reicht, für den Rest sorgen Ihre Sims schon selbst).



Kraftwerke werden Sie zur Auswahl bekommen. Überlegen Sie allerdings gut, ob sich z.B. der Umstieg von Kohle- auf Kernkraftwerke lohnt, oder ob die höheren Kosten von Wasser- und Solarkraftwerken nicht zugunsten der Sicherheit und der Zufriedenheit Ihrer Sims, vorzuziehen sind.

Neben diesen wichtigen Einrichtungen gibt es allerdings noch diverse öffentliche Gebäude und Einrichtungen, die Sie genauso dringend brauchen, wenn Sie möchten, daß Ihre Sims in Ihrer Stadt glücklich sind.

Zu diesen öffentlichen Einrichtungen zählen Polizeistationen, Feuerwachen, Krankenhäuser und Schulen.



Von einem nahegelegenen See oder Fluß können Sie, über dort aufgestellte Waspumpen und unterirdisch verlegte Wasserleitungen, Frischwasser in Ihre Stadt bringen. Aber aufgepaßt, jedes ausgewiesene Gebiet muß einen Anschluß bekommen, sonst geht gar nichts.

Wenn Sie mit Ihrer Stadt im Jahre 1900 beginnen, dann werden Sie für den Anfang nur Kohle oder Öl-Kraftwerke zur Auswahl haben, aber je weiter Sie in die Gegenwart oder sogar die Zukunft kommen, desto bessere und leistungsfähigere

Über das Kartenfenster können Sie ständig die Auslastung Ihrer Polizei und Feuerwehrseinheiten kontrollieren, damit Sie immer wissen, wo Sie demnächst z.B. eine neue Polizeistation errichten müssen, um die bösen Buben aus Ihrer Stadt zu verscheuchen.

Ein kleiner Tip: Bauen Sie Polizei- und Feuerwehr-Stationen immer zentral in Gebieten und nicht am Kartenrand oder an den Ufern größerer Gewässer. Die Polizisten patrouillieren z.B. nur in einem

bestimmten Radius rund um die Stationen, und somit würde eine Station am Kartenrand oder am Ufer eines Sees nur zur Hälfte genutzt, kostet aber den vollen Betrag.

Polizeistationen und Feuerwehrwachen kosten Sie im Bau jeweils 500 DM und für die Instandhaltung pro Jahr nochmals 100 DM. Beide Stationen benötigen ein Feld von 3x3 Geländekacheln als Baugrund.

Schulen und Krankenhäuser wirken nicht in einem bestimmten Umkreis, sondern haben eine bestimmte Anzahl an freien Plätzen (eine Klinik z.B. 600 Betten), die für eine bestimmte Menge Sims ausreicht. Ist diese Menge überschritten, sollten Sie neue Gebäude bauen, da die alten sonst überbelegt werden und dadurch die Qualität der Betreuung und die Zufriedenheit der Sims sinkt. Im allgemeinen gilt: Für jeweils 15000 Sims benötigen Sie eine Schule und für jeweils 25000 Sims eine Klinik. Sollte Ihre Stadt von irgendwelchen Katastrophen heimgesucht werden, kann es sein, daß Sie schon wesentlich früher neue Krankenhäuser bauen müssen, aber das sollte kein Problem sein, da Sie ja über das Abfragefenster jederzeit den Belegungsgrad Ihrer Kliniken feststellen können.

Eine Schule kostet Sie im Bau 250 DM und pro Jahr 25 DM, eine Klinik kostet 500 DM als Baukosten und 75 DM Unterhalt pro Jahr. Beide benötigen wieder ein 3x3 Kacheln großes Feld als Baugrund.

Wenn Sie wollen, daß aus Ihren jugendlichen Sims nicht nur Arbeiter werden, dann sollten Sie ihnen früher oder später eine Hochschule spendieren, die das Bildungsniveau in Ihrer Stadt deutlich anheben kann.

Zusätzlich zu den Schulen benötigen Sie in größeren Städten dringend noch Bibliotheken oder Museen, da Ihre Sims nach ihrer Schulausbildung ihr angesammeltes Wissen langsam aber sicher wieder vergessen. Mit Bibliotheken und Museen wirken Sie dieser Entwicklung entgegen.

Neben diesen ganzen städtischen Einrichtungen gibt es auch noch einige weitere Möglichkeiten, mit denen Sie Ihre Stadt entweder für die Bewohner und den Tourismus oder für die Industrie interessant machen können.

Touristen und die Bewohner Ihrer Stadt können Sie mit Freizeitangeboten wie Parks, Zoos, Stadien, Jachthäfen oder einfach vielen schönen Wohngebieten an Seen und Flüssen glücklich machen. Die örtliche Industrie und der Handel freuen sich meist sehr über einen Seehafen oder einen Flugplatz und beginnen schon bald zu boomen.

Aber Vorsicht, bauen Sie See- oder Flughäfen erst, wenn die Bevölkerung sie fordert. Sie sind zu teuer, um sie ungenutzt herumstehen zu lassen.

Eine weitere Möglichkeit, mit der Sie Ihre Stadt für die Sims interessant machen können, sind die Steuersätze oder Verordnungen. Niedrige Steuersätze ziehen Industrie und Gewerbe in Ihre Stadt, sinnvolle Verordnungen und Finanzierungen wie zum Beispiel eine *Kernenergiefreie Zone*, *Umweltschutzverordnungen* oder *kostenlose ärztliche Versorgung* locken Einwohner in die Stadt. Diese und noch weitere Einstellungen, wie z.B.

Anleihen, Bauvorhaben, Finanzierung der Polizei, der Feuerwehr und der Schulen und Krankenhäuser steuern Sie über das *Budgetfenster*, das Sie auch über die Werkzeugleiste anwählen können.

Abfragemöglichkeiten

Finanzsektor		Sicherheits/Gesundheit	
1% Umsatzsteuer	✓ 120	Freiwillige Feuerwehr	✓ -82
1% Einkommensteuer	✓ 246	Rauchverbot	✓ -20
Legalisiertes Glücksspiel	✓ 240	Kostenlose ärztliche Betreuung	✓ -123
Strafzettel	✓ 123	Jugendsport	✓ -61
Bildung		Eigenwerbung	
Kampagne gegen Analphabetentum	✓ -41	Tourismuswerbung	✓ -120
Anti-Drogenkampagne	✓ -49	Business-Werbung	✓ -220
Erste-Hilfe-Kurse	✓	Stadtverschönerung	✓ -61
Nachbarschaftswache	✓ -82	Jährliches Stadtfest	✓ -40
Sonstige		Geschätzte Jahreskosten	
Energiesparprogramm	✓	Finanzsektor	730
Kernkraftfreie Zone	✓ 0	Sicherheits/Gesundheit	-287
Obdachlosenazul	✓ -123	Bildung	-172
Umweltschutzverordnungen	✓ -220	Eigenwerbung	-441
		Sonstige	-343
Fertig		LGD TotalBM	-289
		GUS TotalBM	-461

Mit Hilfe der verschiedensten Abfrage- und Auswertungsmöglichkeiten, die Sie über die Werkzeugleiste auswählen können, können Sie sich zu jeder Zeit ein Bild darüber verschaffen, ob die Sims die Stadt, so wie Sie sie geschaffen haben, mögen, oder ob es irgendwo gilt, Mißstände zu beseitigen.

Das wichtigste Symbol dafür ist das *Kartenfenster*, in dem Sie alle möglichen Informationen über Ihre Stadt ablesen

können. Angefangen von einer Übersicht über Verkehrsverbindungen und dem Wasser- und Stromnetz bis hin zu Übersichten über die Kriminalitätsrate, die Polizeistärke, die Bevölkerungsdichte, den Grundstückspreis, die städtischen Dienste (Schulen, Krankenhäuser oder Feuerwehr) oder die Umweltverschmutzung.

Über das *Diagrammfenster* lassen sich zu allen möglichen Themen wie z.B. Arbeitslosigkeit, Bruttosozialprodukt, Bevölkerungszahl usw. Diagramme und Tabellen aufrufen, mit denen man z.B. die Entwicklung eines Punktes über zwölf Monate, zwei oder drei oder sogar zehn oder zwanzig Jahre betrachten kann. Dies kann recht nützlich sein, wenn man überprüfen will, ob Verordnungen oder Steueränderungen in einem bestimmten Sektor die gewünschte Wirkung hatten.

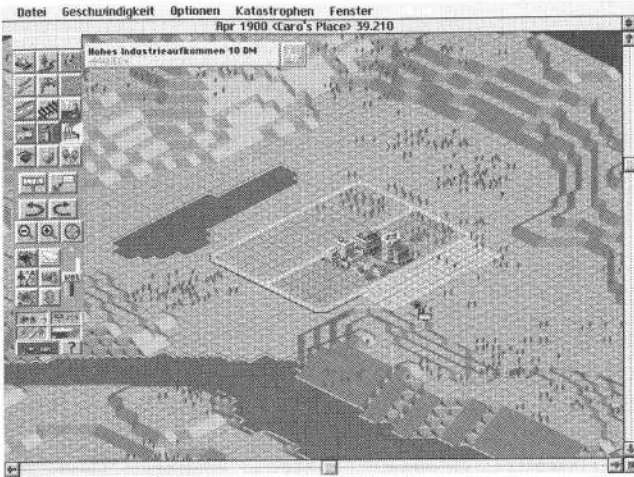
Über das *Industriefenster* und das *Bevölkerungsfenster* können Sie, wie der Name schon sagt, Informationen über die ortsansässige Industrie (welche Branchen, welche Nachfrage) und über die Bevölkerung Ihrer Stadt (Produktivität, Lebenserwartung, Bildungsstand) abfragen.

Über den *Bedarfsanzeiger* können Sie feststellen, nach welchen der drei Gebietsarten (Wohnfläche, Gewerbegebiet, Industriegebiet) Nachfrage besteht (der Balken ist im Plus) oder bei welchen Gebietsarten ein Überangebot besteht (der Balken ist im Minus).

Lösungstips

Die erste eigene Stadt

Die erste eigene Stadt sollte man vorsichtig und überlegt angehen, damit man sich nicht innerhalb kürzester Zeit vor riesigen Schuldenbergen und einer turmhohen Kriminalitätsrate wiederfindet. Deshalb wollen wir Sie auf Ihren ersten Schritten als Bürgermeister auch begleiten, damit nichts schief geht.



Schritt 1

Wählen Sie im Hauptmenü die Option *Neue Stadt* aus, und stellen Sie den Schwierigkeitsgrad und das Jahr ein, in dem Sie beginnen möchten (zwischen 1900 und 2050). Für Ihre erste Stadt empfiehlt es sich, mit dem leichtesten Schwierigkeitsgrad und im Jahr 1900 anzufangen.

Schritt 2

Stellen Sie die Spielgeschwindigkeit auf *Pause* ein, und schauen Sie sich erst

einmal in aller Ruhe das Gebiet an, auf dem Sie Ihre neue Metropole erschaffen wollen. Suchen Sie sich ein möglichst großes und flaches Stück Land auf Ihrer Karte aus, das idealerweise auch noch an einem Fluß oder See liegt (wenn Ihnen der Terrain-Vorschlag partout nicht gefällt, können Sie ihn ja mit Hilfe des Gelände-Editors noch abändern).

Schritt 3

Weisen Sie zuerst einmal ein 6x12 oder sogar 6x18 Felder großes Wohngebiet aus, und führen Sie eine Straße herum. Idealerweise sollte das Wohngebiet in der Nähe einer Wasserfläche liegen, aber noch nicht direkt an eine angrenzen, da die Sims nur bis zu 3 Felder von einer Straße entfernt siedeln werden. Deshalb müssen Sie um ein 6 Felder breites Gebiet auch von zwei Seiten Straßen ziehen. An das Wohngebiet anschließend weisen Sie zwei 6x6 Felder große Gewerbegebiete aus, die Sie wiederum mit einer Straße umbauen. Daran anschließend können Sie jetzt ein 6x12 oder 6x18 Felder großes Industriegebiet errichten, um das Sie ebenfalls wieder eine Straße herum bauen.

Jetzt haben Sie eigentlich alle Gebiete ausgewiesen, die Sie benötigen, um eine kleine Stadt zu erschaffen, aber bebaut werden Ihre schönen Gebiete deshalb von den Sims noch lange nicht.

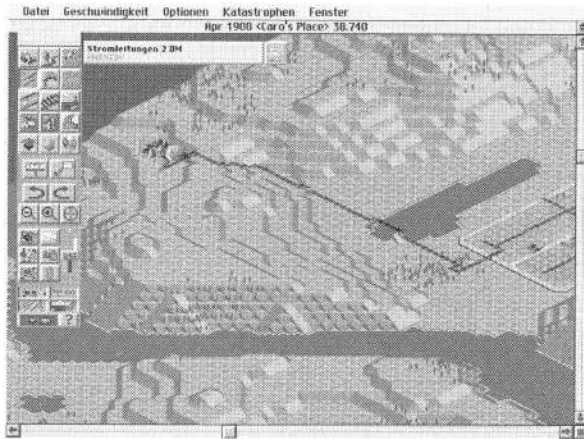
Schritt 4

Als nächstes sollten Sie, aus in der Nähe liegenden Bergen oder noch besser von einem in der Nähe liegenden See oder Fluß, eine Wasserleitung zu Ihrer Stadt führen. Dazu bauen Sie direkt an das Wasser angrenzend erstmal ein oder zwei Wasserpumpen (im Verlauf des Spiels werden Sie noch einige mehr benötigen), und führen von dort Hauptwasserleitungen zu den einzelnen Gebieten (Sie brauchen nur einen Anschluß pro Gebiet legen, für den Rest sorgen die Sims schon selbst).

Schritt 5

Was jetzt noch fehlt, ist Strom, damit die Sims anfangen können, die ausgewiesenen Gebiete zu bebauen. Es gibt zwei Möglichkeiten, wie Sie das Stromproblem in Ihrer Stadt lösen können. Entweder Sie bauen auf Öl- und Kohlekraftwerke, dann müssen Sie eben lernen, mit der Umweltverschmutzung zu leben, oder Sie bauen in den nächstgelegenen Bergen

fleißig Wasserkraftwerke auf. Sollten keine oder nicht genügend Wasserfälle vorhanden sein, können Sie diese über das Werkzeug Wasser künstlich erzeugen, was die Sache zwar etwas teurer macht, aber die Umwelt wird es Ihnen danken (auf diesen Wasserfällen bietet es sich übrigens auch an, die benötigten Wasserpumpen zu errichten, was die Wasserversorgung auf lange Zeit hin sichern sollte). Sollten Sie sich doch für ein Kohle- oder Ölkraftwerk entscheiden, sollten Sie es direkt an den Kartenrand bauen, damit sich dessen umweltverschmutzende Wirkung nur zur Hälfte auf Ihren Bereich auswirkt.



Von dem errichteten Kraftwerk ziehen Sie Stromleitungen zu den einzelnen, ausgewiesenen Gebieten hin. Das reicht schon, daß die Sims anfangen, die Gebiete zu bebauen. Wenn Sie aber wollen, daß die Sims Ihre neue Stadt sehr schnell besiedeln, dann sollten Sie bereits auf den Feldern weitere Stromleitungen verlegen. Das reduziert die Anlaufzeit, die die Sims brauchen, bis sie ein Gebiet vollständig besiedeln.

Schritt 6

Was den Sims jetzt noch zum Glücklichein fehlt, sind diverse städtische Einrichtungen. Zwar könnten Sie jetzt sofort damit anfangen, zwischen das Wohn- und das Gewerbegebiet eine Polizeistation, eine Feuerwehrrache, ein Krankenhaus und eine Klinik zu bauen, aber das würde Ihre ohnehin schon recht dünne Stadtkasse noch stärker belasten. Deshalb bauen Sie nach Bedarf! Errichten Sie zuerst eine Polizeistation und eine Feuerwehrrache, die Schule und das Krankenhaus sollten Sie bauen, sobald die Bürger eines fordern oder sich die Stadt nicht so entwickelt, wie Sie das gerne hätten. Auch alle städtischen Gebäude müssen von Ihnen mit Strom und Wasser versorgt werden.

Schritt 7

Bevor Sie jetzt die Spielgeschwindigkeit wieder erhöhen können, sollten Sie noch alle nötigen Einstellungen im Budgetfenster machen, damit Ihre Stadt in den nächsten Jahren auch schön wächst.

Die Vermögenssteuer sollten Sie zu Beginn irgendwo zwischen 5 und 7% ansiedeln, und die Verkehrsbehörde sollte von Ihnen zu 100% gefördert werden, da Ihnen sonst mit der Zeit die Straßen zerfallen. Die Unterstützung der Polizei sollten Sie zu Beginn bei ca. 5% halten und die Finanzierung der Feuerwehr erst einmal auf 0% reduzieren (dies sollten Sie natürlich sofort ändern, sobald später irgendwo ein Feuer ausbricht oder Sie genügend Steuereinnahmen besitzen).

Falls Sie schon eine Schule und ein Krankenhaus gebaut haben, sollten Sie die Bildung mit etwa 10% und das Gesundheits- und Wohlfahrtswesen mit ca. 5% unterstützen.

Haben Sie noch keine Klinik und Schule, können Sie sich diese Ausgaben natürlich fürs erste sparen, aber Sie sollten nicht zu lange mit dem Bau warten.

Unter *Stadtverordnungen* können Sie Auflagen erteilen wie z.B. *Energiesparen*, die die Effektivität Ihrer Kraftwerke dadurch erhöht, daß die Sims fleißig Energie sparen oder *Kontrolle der Umweltverschmutzung*, die verhindert, daß sich Schwerindustrie (Kohle- und Erzminen o.ä.) in Ihrer Stadt festsetzt. In Verbindung mit einem hohen Bildungsstand und Energiegewinnung durch Wasserkraftwerke bereiten Sie Ihre Stadt übrigens damit schon sehr früh auf einen Boom der Elektronikindustrie vor!

Schritt 8

Jetzt können Sie die Spielgeschwindigkeit nach all den Vorbereitungen endlich auf *Lama* oder *Gepard* stellen und für die nächsten 2–3 Jahre Ihrer kleinen Stadt beim Wachsen zusehen. Falls Sie nichts vergessen haben, müßten Sie innerhalb von zwei Jahren bei einer Bevölkerungszahl von ca. 2000 Sims angelangt sein, was Ihnen als erste *Belohnung* Ihrer Bürger das *Bürgermeisterhaus* einträgt (später folgen bei 10000, 20000 und 30000 Einwohnern noch ein *Rathaus*, eine *Statue* und die *Braun-Lama-Kuppel*).

Sollte Ihre Stadt aus irgendeinem Grund nicht aufblühen, kann es an einer falschen Zuweisung der Steuermittel liegen oder daran, daß den Bürgern etwas Entscheidendes fehlt. Beides können Sie sehr einfach in Erfahrung bringen, lesen Sie erstens aufmerksam die lokale Zeitung (durch Anklicken der einzelnen Artikel erfahren Sie mehr!), und erkundigen Sie sich zweitens bei Ihren Budget-Beratern nach deren Vorschlägen (klicken Sie im Budgetfenster auf die kleinen Sprechblasen mit dem Fragezeichen).

Schritt 9

Nachdem Sie jetzt eine funktionierende Kleinstadt geschaffen haben, können Sie sich an die Planung einer richtigen Metropole machen. Dazu müssen Sie nur möglichst viele unabhängige Kleinstadtgebilde schaffen, die Sie untereinander verbinden. Denken Sie dabei immer daran, daß Sie Wohn-, Geschäfts- und Industrieflächen möglichst nahe beisammen halten, da die Sims nicht gerne weite Wege fahren. Ein riesiges Wohngebiet, das 40 oder 50 Felder von der nächsten Industrieansiedlung entfernt ist, wird mit Sicherheit von den Sims nicht so angenommen werden, wie etwa eine kleinere, kompaktere Ansiedlung von Industrie-, Kommerz- und Wohnflächen. Achten Sie immer auf die drei kleinen Balken des Bedarfsanzeigers, und bauen Sie strikt nach Bedarf. Zuviel gebaute Flächen können Sie durch weitere Flächen der anderen beiden Gebietstypen ausgleichen, ohne bereits ausgewiesene Gebiete wieder entfernen zu müssen (wäre reine Geldverschwendung).

Schritt 10

Haben Sie mit Ihrer neuen Metropole die Anfangshürden bewältigt, wird bei der Bevölkerung sehr bald der Bedarf nach größeren Bauten wie See- und Flughäfen, Gefängnissen, Stadien, Jachthäfen, U- und S-Bahnen und Schnellstraßen entstehen, den Sie auch recht bald decken sollten, damit Ihnen die Sims nicht davonlaufen.

Ab 60000 Einwohnern wird Ihnen der Staat den Bau eines Militärstützpunktes anbieten, den Sie unbedingt annehmen sollten (solange Sie kein Raketensilo bauen), da sich der Stützpunkt selbst versorgt (Wasser/Strom), Sie aber das Militär im Krisenfall, wie Polizei und Feuerwehr, auch zur Schadensbegrenzung einsetzen können.

Haben Sie dann schließlich die 120000-Sims-Grenze überschritten, können Sie Ihre Metropole endlich mit der letzten Errungenschaft der modernen Technik verschönern, den *Arkologien*, gigantische Gebäude, in denen bis zu 65000 Sims Platz finden und für deren Baukosten Sie zwischen 100000 und 200000 DM locker machen müssen.

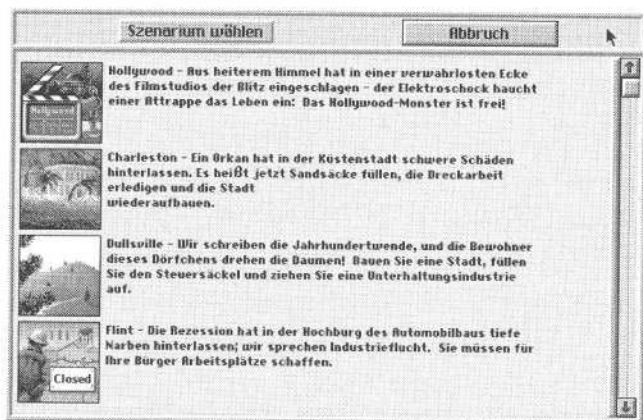
Die SimCity 2000-Szenarien



Sollte es Ihnen irgendwann nicht mehr genügend Herausforderung sein, eine eigene Stadt von Grund auf neu zu gestalten, oder sollten Sie es irgendwann leid sein, ständig von vorne anzufangen, weil Ihre Städte schon die Millionengrenze überschritten haben, dann haben die SimCity-Macher für Sie noch eine kleine Her-

ausforderung in Form von fünf Szenarien beigelegt, in denen Sie Ihre Begabung fürs Krisenmanagement unter Beweis stellen können.

Zu Beginn aber kurz ein paar Tips, die für alle Szenarien gelten.



1. Stellen Sie sofort nach dem Start die Spielgeschwindigkeit auf *Pause*, damit können Sie meist die schlimmsten Schäden noch vermeiden (es empfiehlt sich die Tastenkombination **ALT** + **P**, da Sie damit schneller reagieren können als per Maus).

2. Über das *Notfall-Symbol* aus der Werkzeugleiste können Sie im Ernstfall gezielt Einheiten auf Krisenherde platzieren, um dort das Schlimmste zu verhin-

dern. Für jede Polizei- und Feuerwehrstation und für den Militärstützpunkt (falls vorhanden) können Sie eine Notfalleinheit einsetzen.

3. Bei Großbränden sollten Sie mit dem *Bulldozer-Werkzeug* immer eine ein Feld breite Schneise um jedes einzelne Feuer schlagen, damit es sich nicht weiter ausbreiten kann, erst dann sollten Sie die Feuerwehr zur Brandbekämpfung an den größten Bränden einsetzen.
4. Um einer Stadt den gewünschten (oft unverschämt hohen) Bevölkerungszuwachs zu ermöglichen, reicht es meist nicht aus, Flächen in der Stadt und am Stadtrand mit Wohngebieten zu versehen. Sie sollten vielmehr etwas außerhalb große Flächen zu Wohn- und Industriegebieten umwandeln und vereinzelt Gewerbegebiete dazwischen streuen. Die Gebiete sollten Sie im Abstand von drei Feldern mit Stromleitungen überziehen und an mehreren Stellen mit Wasseranschlüssen versehen, das beschleunigt die Bebauung durch die Sims deutlich.

5. Um bei den einzelnen Szenarien nicht in Geldnöte zu kommen, sollten Sie sich überlegen, ob Sie nicht großzügige Anleihen aufnehmen (im Budgetfenster), die Ihre Stadtkasse gut aufpolstern werden. Da es bei den einzelnen Szenarien nicht darum geht, später schuldenfrei dazustehen, sondern das Spiel nach Erfüllen des Auftrags im Prinzip beendet ist, ist es auch nicht so schlimm, wenn die Stadt eigentlich hoffnungslos verschuldet ist.

Szenario 1: Hollywood

Problem: Monsterangriff

Ziel: Wiederaufbau und Einwohnerzahl auf 100000 steigern

Zeit: 5 Jahre

Jahr: 2001



Als Nebeneffekt der Technik und der immer aufwendiger werdenden Spezialeffekte, sind die Filmmonster in der Zukunft immer spektakulärer und größer geworden, so daß ja irgendwann etwas schief gehen mußte, und prompt ist es im Jahr 2001 auch in Hollywood passiert. Ein Filmmonster läuft nach einem Gewitter Amok und zerstört die Stadt der Stars und Sternchen.

Ihre Aufgabe ist es, die Stadt innerhalb von 5 Jahren so aufzubauen, daß sie schließlich wieder 100000 Einwohner erreicht.

Das Wichtigste, was Sie zu Anfang tun können, außer dem Monster beim Amoklaufen zuzusehen, ist, die Polizei zur Kontrolle und zur Vertreibung des Monsters einzusetzen, während Sie selbst mit dem *Bulldozer-Werkzeug* im *Pause-Modus* um jedes vom Monster verursachte Feuer eine ein Feld breite Schneise schlagen und damit die Ausbreitung des Feuers verhindern, bis sich die Feuerwehr darum kümmern kann. Es lohnt sich übrigens manchmal, bei teuren Gebieten (z.B. Stadion, Krankenhäuser, große Gewerbe und Industriegebiete) nicht zu planen, sondern drei oder vier Feuerlöschzüge zum Brandort zu schicken (mit dem *Notfall-Symbol*) und zu schauen, ob das Feuer nicht gelöscht wird. Fängt das Gebäude doch Feuer, kann man es immer noch planen.

Wenn das Monster verschwunden ist, geht es an den Wiederaufbau.

Hierfür sollten Sie die zerstörten Flächen freiräumen und Wohngebiete errichten. Hollywood ist sehr großzügig geplant worden, mit vielen großen Kreuzungen, freien Flächen und dünn besiedelten Wohngebieten. Diese Platzverschwendung können Sie sich nicht leisten, wenn Sie Platz für zusätzliche 100000 Sims schaffen wollen. Reißen Sie also jede überflüssige Straße ab, weisen Sie jede freie Fläche als Wohngebiet aus, und wandeln Sie Wohngebiete mit geringer Bevölkerungsdichte (Einfamilienhäuser) in Gebiete mit hoher Bevölkerungsdichte um.

Der mitten durch die Stadt geführte *Ventura Freeway* ist ein Bauwerk, auf das Sie getrost verzichten können. Reißen Sie ihn ab, und bauen Sie statt dessen Wohn- und Gewerbegebiete auf. Sollte die Verkehrsbelastung für die anderen Straßen zu groß werden, sollten Sie zusätzlich Busse einsetzen sowie das S- und U-Bahn-Netz ausbauen.

Sollten diese Maßnahmen noch nicht für die geforderten 100000 Einwohner reichen, können Sie als letzten Ausweg immer noch die Santa Monica Mountains im Süd-Osten der Stadt durch großzügige Planier- und Aufschüttmaßnahmen beziehbar machen. Dann sollten Sie allerdings eine schöne Summe Geld als Anleihe aufgenommen haben, sonst ruinieren Sie sich damit.

Die Industriesteuern sollten Sie relativ weit nach unten drücken und auch sonst Verordnungen meiden, die die Industrie aus Hollywood vertreiben könnten (Umweltschutzverordnungen). Sie brauchen die Industrie, damit Hollywood wachsen kann.

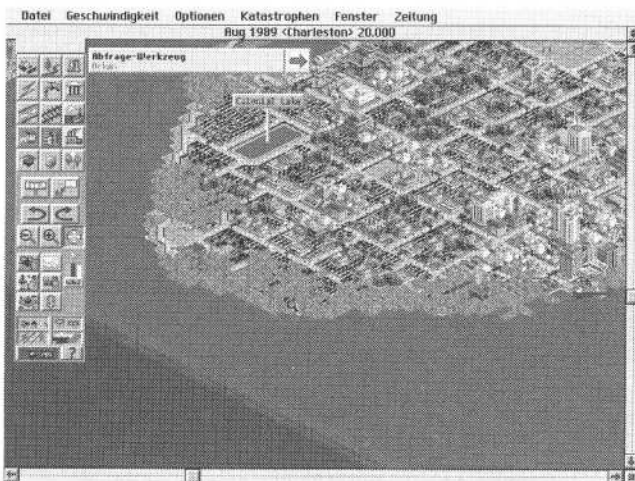
Szenario 2: Charleston

Problem: Orkan/Überschwemmungen

Ziel: Wiederaufbau und Stadtgröße auf 45000 steigern

Zeit: 5 Jahre

Jahr: 1989



Die Stadt Charleston ist in diesem Szenario durch einen starken Orkan und anschließende Überschwemmungen schwer geschädigt worden. Viele der zirka 38000 Einwohner haben dadurch ihre Wohnungen verloren, und auch an lebenswichtigen Dingen wie Wasser und Strom mangelt es.

Ihre Aufgabe ist es, Charleston wieder aufzubauen und eine Stadtgröße von 45000 zu erreichen.

Sobald die Flut zurückgegangen ist, sollten Sie die Spielgeschwindigkeit auf *Pause* stellen und als erstes für die obdachlosen Sims Wohn- und Gewerberaum schaffen. Einige der größeren Inseln im Stadtgebiet Charllestons bieten sich dafür an (die zwei oder drei größten sollten genügen). Schaffen Sie auf jeder Insel ein ausgewogenes Verhältnis von Gewerbe- und Wohngebieten, damit die Flächen von den Sims auch angenommen werden. Sorgen Sie für eine ausreichende Wasserversorgung, und überziehen Sie die Gebiete im Abstand von drei Feldern mit Stromleitungen, damit die Bebauung schneller vonstatten geht.

Wenn Sie das geschafft haben, sollten Sie sich um die Aufräumarbeiten in der Stadt selbst kümmern. Räumen Sie die zerstörten Flächen frei, und bebauen Sie sie wieder mit Gewerbe-

und Industrieflächen. Wichtig ist auch, daß Sie die zerstörten Straßenverbindungen sowie Strom- und Wasserleitungen wieder instand setzen, und durch den Bau von neuen Wasserpumpen die Wasserknappheit beenden.

Mit großzügig bemessenen Anleihen können Sie hier übrigens prima die leere Stadtkasse füllen und damit eine höchst unangenehme Finanzknappheit verhindern. Trotzdem ist zu empfehlen, einige kostensparende Verordnungen wie z.B. freiwillige Feuerwehr, Erste-Hilfe-Kurse, Bürgerwehr usw. zu erlassen, um die stark beanspruchten städtischen Einrichtungen etwas zu entlasten, v.a. da Sie sämtliche Steuern auf ca. 5% senken sollten.

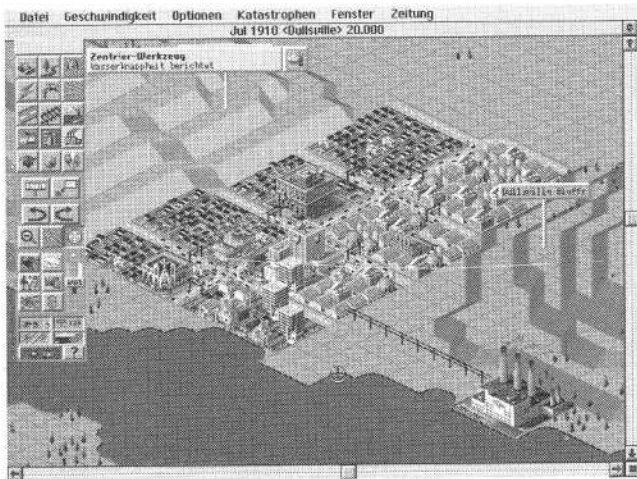
Szenario 3: Dullsville

Problem: Langeweile/Stagnation

Ziel: Einwohnerzahl auf 20000 steigern und 5000 DM Überschuß erwirtschaften

Zeit: 10 Jahre

Jahr: 1910



Das nette kleine Städtchen Dullsville steht Anfang dieses Jahrhunderts kurz vor der Auslöschung, aber nicht durch irgendwelche Katastrophen, sondern schlicht und einfach wegen Langeweile. Die ungünstige Lage zwischen den beiden Gebirgen hat nicht gerade zum Wachstum der Stadt beigetragen. Sie sollen die Einwohnerzahl irgendwie auf 20000 heben und nebenbei auch noch einen Überschuß (Ergebnis nach Abzug aller Schulden) von 5000 DM in der Stadtkasse erwirtschaften.

Dullsville ist das einzige Szenario, bei dem Sie nicht mit Anleihen arbeiten können, da Ihnen die riesigen Schulden bei Spielende vom Gewinn in der Stadtkasse abgezogen werden und Sie damit leider keine 5000 DM Überschuß erreichen.

Der erste Schritt sollte auch hier wieder sein, daß Sie die Spielgeschwindigkeit auf *Pause* stellen und sich dann dem Szenario widmen. Die eingezwängte Lage Dullsvilles läßt nicht viel Raum für Expansion, die große freie Fläche auf der anderen Seite des Flusses dagegen um so mehr. Weisen Sie also dort große Wohn-, Industrie- und Geschäftsviertel aus, bauen Sie Straßen, und versorgen Sie alles mit ausreichend Strom und Wasser (auch Alt-Dullsville sollte eine neue, funktionierende Wasserversorgung bekommen). Um die neuen Gebiete für neue Einwohner interessant zu machen, sollten Sie großzügig Schulen, Krankenhäuser sowie Polizei- und Feuerwehrstationen errichten und für ganz Dullsville freigiebig Verordnungen erlassen, die neue Bürger anlocken könnten. Haben Sie erst einmal eine solide Einwohnerzahl erreicht, können Sie die zuvor reduzierten Steuern langsam wieder anheben (von 5 auf 8 oder maximal 9%), um den geforderten Überschuß zu erwirtschaften.

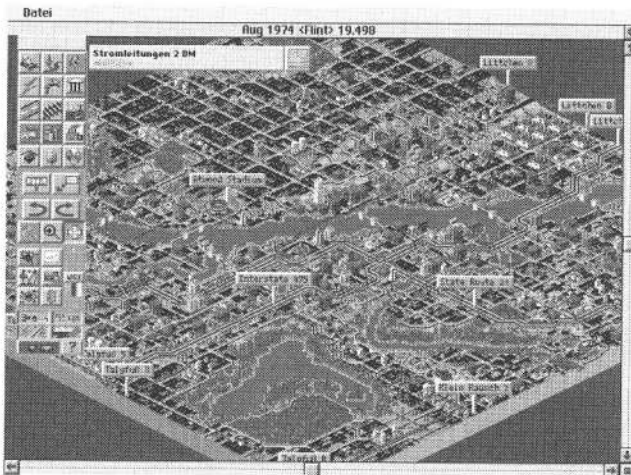
Szenario 4: Flint

Problem: Rezession/Arbeitslosigkeit

Ziel: Arbeitsplätze schaffen und Einwohnerzahl auf 21000 anheben

Zeit: 5 Jahre

Jahr: 1989



Die früher blühende Industriestadt Flint ist durch Rezessionen schwer gebeutelt worden und steht nun kurz vor dem endgültigen Zusammenbruch. Es ist Ihre Aufgabe, dies zu verhindern, indem Sie die astronomisch hohen Arbeitslosenzahlen senken und die Einwohnerzahl Flints wieder auf ein erträgliches Maß von 21000 erhöhen.

Dies klingt anfangs leichter als es ist, da die Arbeitsbeschaffungsmaßnahmen eine extrem teure Angelegenheit sind. Daher sollten Sie Ihre Stadtkasse fleißig mit Anleihen aufpolstern.

Als erste städtebauerische Maßnahme sollten Sie einige der Industriegebiete Flints abreißen und statt dessen Gewerbegebiete aufziehen, die einige der gewünschten Arbeitsplätze schaffen.

Auf einigen der freien Waldflächen rund um Flint sollten Sie zu Beginn bereits, je nach Nachfrage, die von den Sims gewünschten Gebiete ausweisen.

Ist der Aufschwung erst einmal ins Rollen gekommen, sollten Sie sich entweder eine schöne große freie Fläche zum Bau eines Flughafens oder aber einen netten Küstenabschnitt zum Bau eines Seehafens aussuchen, der der Industrie und dem Gewerbe zusätzlichen Aufwind bringen wird.

Vergessen Sie aber nicht, den See- oder Flughafen auch anständig an das Verkehrsnetz Flints anzuschließen, damit er auch entsprechend benutzt wird.

An Verordnungen sollten Sie sich alles sparen, was irgendwie der Industrie schaden könnte (Umweltschutzverordnungen zum Beispiel), und die Steuern für einzelne Industriebranchen sollten Sie auch gegen Null senken.

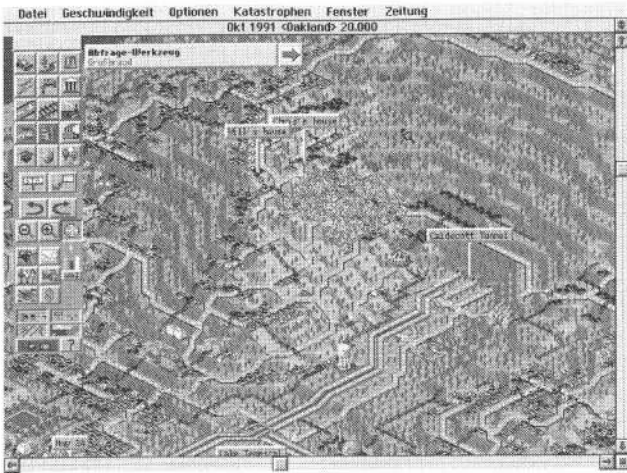
Szenario 5: Oakland Hills

Problem: Großbrände

Ziel: Wiederaufbau und Stadtgröße auf 50000 steigern

Zeit: 5 Jahre

Jahr: 1991



Der Oktober 1991 war in Oakland sehr heiß, jedenfalls nach Meinung der SimCity-2000-Macher, und deshalb hat es das hübsche Städtchen mit den wunderschönen, bewaldeten Hängen auch mit einer Vielzahl von gefährlichen Buschfeuern zu tun. Sie sollen die Ausbreitung des Feuers verhindern und erreichen, daß sich in Oakland nach fünf Jahren schließlich 50000 Einwohner tummeln.

Sobald das Feuer in den Bergen Oaklands ausgebrochen ist, sollten Sie mit dem *Bulldozer-Werkzeug* die berühmte, ein Feld breite Schneise um den Brandherd schlagen, damit sich das Feuer nicht noch weiter ausbreitet.

Sobald das Feuer niedergebrannt ist, geht es an den Wiederaufbau der zerstörten Flächen, die Sie mit Wohn- oder Gewerbegebieten gelegentlich auch einmal mit vereinzelt Industrieflächen bebauen sollten (je nach Bedarf der Sims).

Wichtig ist außerdem noch, daß Sie das ziemlich marode Wassernetz auf Vordermann bringen und die Bevölkerung zu diversen, feuervermeidenden Maßnahmen anhalten, d.h. Rauchverbot erlassen, eine freiwillige Feuerwehr ins Leben rufen und Wassersparmaßnahmen verordnen.

Wichtig ist außerdem noch, daß Sie das ziemlich marode Wassernetz auf Vordermann bringen und die Bevölkerung zu diversen, feuervermeidenden Maßnahmen anhalten, d.h. Rauchverbot erlassen, eine freiwillige Feuerwehr ins Leben rufen und Wassersparmaßnahmen verordnen.

Die Szenarien der Zusatzdiskette »Szenarien Teil 1 – Große Katastrophen«

Zusätzlich zu den fünf, bei *SimCity 2000* mitgelieferten Szenarien, sind inzwischen auch Zusatzszenarien in Form der Datendiskette *Szenarien Teil 1 – Große Katastrophen* erhältlich, auf der nochmal zehn harte Nüsse für angehende Krisenmanager zu finden sind.

Szenario 1: Atlanta

Problem: Monsterangriff

Ziel: Wiederaufbau und Einwohnerzahl auf 72000 steigern

Zeit: 5 Jahre

Jahr: 2050

Laut Maxis ist also 2050 *Das Jahr, in dem wir Kontakt aufnehmen* und nicht 2010, aber dafür ist das Monster, das 2050 Atlanta besucht, auch wesentlich unfreundlicher als die netten Wesen von Arthur C. Clarkes 2010.

Das Monster wütet in der Stadt und sorgt dabei fleißig für Großbrände und Zerstörungen.

Ihre Aufgabe ist es, die Zerstörungen nach dem Abzug des Monsters zu beseitigen, die Stadt wieder aufzubauen und innerhalb von fünf Jahren die Einwohnerzahl auf 72000 zu steigern.

Das erste Problem, mit dem Sie zu kämpfen haben, ist natürlich das Monster, das immer wieder Teile Ihrer schönen Stadt in Schutt und Asche legt. Nach jedem Angriff des Monsters sollten Sie in den *Pause-Modus* schalten und um die einzelnen Brände Schneisen legen, damit sich das Feuer nicht ausbreiten kann. Die Feuerwehr muß sich nämlich primär um die Vertreibung des Monsters kümmern.

Das zweite Problem, um das Sie sich kümmern müssen, sind einige Bewohner Ihrer Stadt, die das Chaos und die Verwirrung ausnützen und randalierend und plündernd durch die Straßen ziehen. Setzen Sie die Polizei zur Kontrolle der Aufständischen ein, und erlassen Sie diverse Gesetze zur Eindämmung der Unruhen.

Nachdem das Monster abgezogen ist und sämtliche Brände gelöscht sind, sollten Sie anfangen, die Stadt wieder aufzubauen. Um die für den Zuwachs an Einwohnern nötigen Gebiete beschaffen zu können, wird Ihnen neben der Bebauung sämtlicher freien Flächen (z.B. rund um den Piedmont Lake) auch nichts anderes übrigbleiben, als hie und da ungünstig platzierte Straßen und Schnellstraßen abzureißen.

Um genügend Gewerbe- und Industriebetriebe anzulocken, sollten Sie Handels-, Vermögens- und Industriesteuern möglichst niedrig halten

Achtung!!!: Beachten Sie bei Ihrer Aufgabe, daß die *Einwohnerzahl* und nicht die *Stadtgröße* auf 72000 steigen soll.

Szenario 2: Chicago

Problem: Umweltverschmutzung

Ziel: Behebung der Schäden und die Industriebevölkerung auf 44000 steigern

Zeit: 10 Jahre

Jahr: 1999

Chicago leidet unter seinem eigenen Dreck, genauer gesagt, unter dem Smog seiner Industrie. Sie sollen den Abzug der Industrie verhindern und ein Anwachsen der Industriebevölkerung auf 44000 innerhalb von 10 Jahren erreichen.

Für dieses Szenario brauchen Sie viel Geld, da Sie zum einen die Steuern auf das absolute Minimalmaß senken müssen, aber andererseits viel Geld für den Aufbau der Stadt und für die Eigenwerbung der Stadt brauchen. Eine dicke Anleihe sollte also her.

Wenn Sie keine Finanzsorgen mehr haben, sollten Sie als erstes, wie üblich, sämtliche freien Flächen bebauen sowie das altersschwache Kohlekraftwerk nach seinem Zusammenbruch durch ein leistungsfähiges Atomkraftwerk ersetzen. Weiterhin sollten Sie für ein gutes Wassernetz und eine ausreichende Wasserversorgung sorgen und, auch wenn es Ihnen schwer fällt, Chicagos Augapfel, den Lake Michigan aufschütten, um neues Land für neue Bürger zu gewinnen.

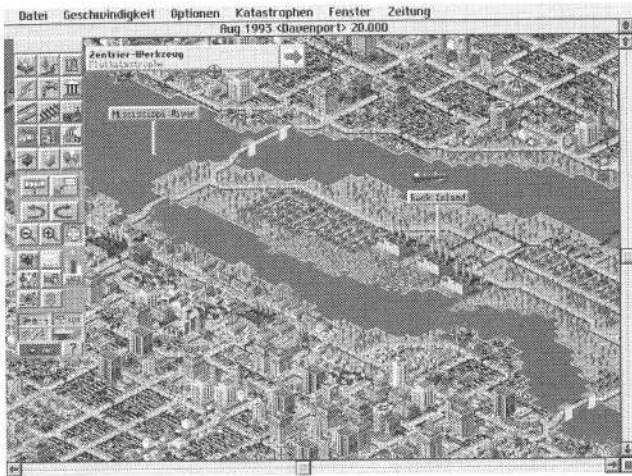
Szenario 3: Davenport

Problem: Flutkatastrophe

Ziel: Wiederaufbau und Stadtgröße auf 118000 steigern

Zeit: 5 Jahre

Jahr: 1993



In diesem Szenario wird die hübsche, am Mississippi gelegene Stadt Davenport von einer schweren Flutkatastrophe heimgesucht.

Ihre Aufgabe ist es, die durch die Überschwemmung entstandenen Schäden zu beheben und den Zustrom von ca. 12000 neuen Einwohnern zu erreichen.

Das größte Problem dieses Szenarios ist, daß gleich zu Beginn der Katastrophe die fünf im Süden der Stadt, auf Rock Island gelegenen, Kohlekraftwerke von den Flu-

ten vernichtet werden. Der damit nötige Wiederaufbau der Stromversorgung Davenports ist eine sehr teure Angelegenheit, die ein tiefes Loch in Ihre Stadtkasse reißen wird. Es gibt allerdings einen kleinen Trick, mit dem Sie dieses Desaster vermeiden können, indem Sie sofort nach Beginn des Szenarios auf *Pause* schalten und noch vor Ausbruch der Katastrophe einen etwa drei bis vier Ebenen hohen Damm rund um Rock Island legen und damit Ihre wertvollen Kraftwerke vor den Wassermassen schützen.

Nachdem die Fluten zurückgegangen sind, sollten Sie das an manchen Stellen ziemlich lädierte Wassernetz wieder auf Vordermann bringen, und die großen, bewaldeten Flächen am rechten Kartenrand je nach Bedarf mit Gewerbe-, Industrie- oder Wohngebieten bebauen. Gegen Ende des Szenarios sollten Sie ein Auge auf die Stromversorgung haben, da die vielen neuen Sims bald mehr Strom verbrauchen, als Ihre Kohlekraftwerke liefern können, so daß Sie irgendwann ein weiteres Kraftwerk bauen müssen.

Steuern und Verordnungen sollten Sie bei diesem Szenario möglichst niedrig halten, damit Sie genügend neue Sims anlocken können.

Szenario 4: Homestead

Problem: Orkan

Ziel: Wiederaufbau und Stadtgröße auf 65000 steigern

Zeit: 5 Jahre

Jahr: 1992

In diesem Szenario stehen Sie vor einer ähnlichen Situation wie schon im letzten Szenario, nur haben Sie dieses Mal mit einigen Schwierigkeiten zu kämpfen. So können Sie zum

Beispiel die Zerstörung des Kraftwerks nicht verhindern, und außerdem müssen Sie die Stadtgröße um sage und schreibe 21000 Sims erhöhen.

Das alles kostet Sie im Verlauf des Szenarios noch viel Geld, so daß Sie sich davor hüten sollten, die Steuern zu weit zu senken, außer Sie nehmen wieder fleißig Anleihen auf und kümmern sich nicht um die Schuldenberge. Dann können Sie die Sims mit Niedrigststeuern um so schneller nach Homestead locken.

Nach dem Rückgang der Flut brauchen Sie lediglich die freien Gebiete entsprechend der Nachfrage zu bebauen und, durch den Bau einiger Kraftwerke, eine ausreichende Stromversorgung zu sichern.

Szenario 5: Malibu

Problem: Großbrände

Ziel: Wiederaufbau und Stadtgröße auf 27500 steigern

Zeit: 10 Jahre

Jahr: 1993



Eine andauernde Hitzewelle hat in den Bergen Malibus für einige Waldbrände gesorgt, die wegen heißer Winde und einer zu knappen Wasserversorgung zu einem Großbrand angewachsen sind. Sie sollen das Feuer bekämpfen und anschließend ca. 22000 Sims nach Malibu locken.

Dieses Szenario zählt zu den einfacheren der *Großen Katastrophen*, da die Schwierigkeit nicht unbedingt in der Bekämpfung des Feuers liegt, das Sie durch schnell gezogene Schneisen ohnehin

bald unter Kontrolle bekommen müßten. Die einzige wirkliche Herausforderung ist die hohe Zahl von Sims, die Sie nach Malibu holen sollen, und die Tatsache, daß Sie die irgendwie in den Bergen Malibus unterbringen müssen, wenn Sie die nicht abtragen wollen, was die Californischen Bürger wohl nicht so lustig finden würden. (Im Szenario geht es aber recht gut!)

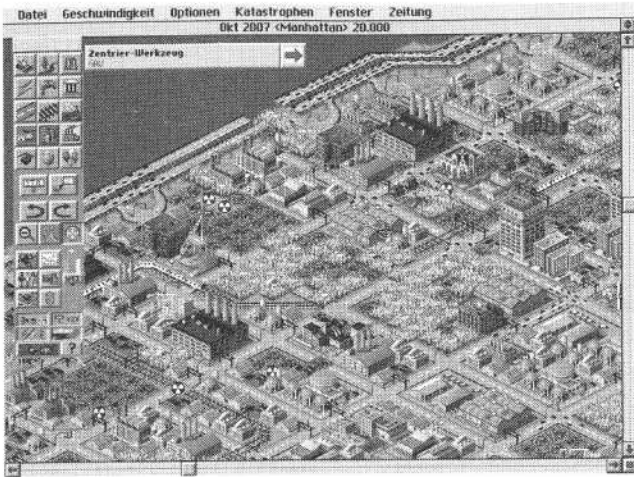
Szenario 6: Manhattan

Problem: Reaktorunfall/GAU

Ziel: Wiederaufbau und Stadtgröße auf 130000 steigern

Zeit: 10 Jahre

Jahr: 2007



So einfach auch das Malibu-Szenario ist, so schwer ist dieses Szenario, bei dem direkt im Herzen Mannhattans ein Reaktor-unfall weite Gebiete radioaktiv verseucht hat (wer ist nur auf die dämliche Idee gekommen, ein Kernkraftwerk in Man-hattan zu plazieren?!?). Sie sollen die Stadt wieder aufbauen und eine Einwohnerzahl von 130000 Sims erreichen, und das alles innerhalb von 10 Jahren.

Sie müssen die durch den GAU entstandenen Brände löschen und neue Gebiete für

die dringend benötigten Wohngebiete schaffen, da die verstrahlten Flächen über längere Zeit nicht mehr zu gebrauchen sein werden.

Parks sind zwar schön und der Central Park besonders, aber darauf können Sie keine Rücksicht nehmen. Bauen Sie ihn zu, mit Wohnungen und Gewerbegebieten, genauso wie jedes andere freie, unverstrahlte Fleckchen in Manhattan. Sollte das noch nicht reichen, können Sie zur Not auch noch sämtliche Flächen, die für niedrige Bevölkerungsdichte ausgewiesen worden waren, ebnen und statt dessen Gebiete mit hoher Bevölkerungsdichte ausweisen und zu guter Letzt sogar noch den East- und den Hudson River zuschütten, um Wohngebiete zu schaffen.

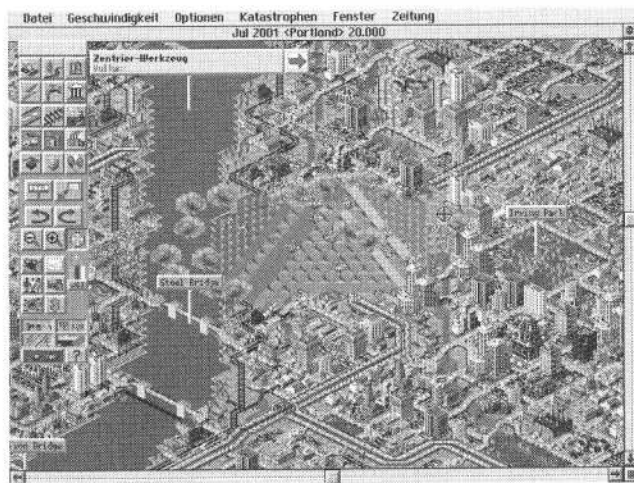
Szenario 7: Portland

Problem: Vulkanausbruch

Ziel: Wiederaufbau und Stadtgröße auf 115000 steigern

Zeit: 5 Jahre

Jahr: 2001



In Portland passiert in naher Zukunft das Udenkbare: Ein unentdeckter Vulkan bricht mitten in der Stadt aus und verwandelt weite Gebiete der Innenstadt in Schutt und Asche. Ihre Aufgabe ist es, wie immer, die Stadt wieder aufzubauen.

Als erstes sollten Sie, nachdem der Vulkanausbruch vorüber ist, die entstandenen Brände löschen. Dann können Sie zweierlei tun. Entweder Sie ebnen den Vulkankegel wieder ein (kostet Sie etwa 40000 DM), oder Sie lassen ihn so wie er ist und

schütten einen Teil des Willamette Rivers auf (kostet nur ungefähr die Hälfte), um Raum für die neuen Sims zu schaffen.

Wichtig ist hier, daß Sie auch die vielen kleinen Einfamilienhäuser einebnen und an ihrer Stelle große Wohnblocks aufziehen, die wesentlich mehr Sims fassen können. Des weiteren sollten Sie für eine gute Wasserversorgung sorgen und die Steuern und Verordnungen so anwenden, daß Ihnen die Industrie und der Handel nicht davonlaufen.

Szenario 8: San Francisco

Problem: Erdbeben

Ziel: Wiederaufbau und Stadtgröße auf 68000 steigern

Zeit: 5 Jahre

Jahr: 1989

1989 wurde San Francisco von einem schweren Erdbeben erschüttert, und geplatzte Gasleitungen haben für eine Vielzahl an Großbränden gesorgt.

Sie sollen die Situation wieder unter Kontrolle bringen und die Stadtgröße auf 68000 Sims steigern.

Auch hier geht es erst einmal darum, die einzelnen Brände mit Hilfe der Feuerwehr und des *Bulldozer-Werkzeugs* zu bekämpfen und dann schließlich neue Gebiete auszuweisen. Hierfür bieten sich vor allem der große Park *Presidio*, aber auch neugewonnene Gebiete in der Bucht von San Francisco, die sie einfach durch *Gelände anheben* schaffen, an.

Obwohl Sie am Anfang noch genügend finanzielle Mittel besitzen, werden Sie gegen Ende etwas knapp an Geld sein. Drehen Sie die Steuern also nicht zu weit herunter, damit Ihnen nicht das Geld ausgeht.

Szenario 9: Silicon Valley

Problem: Kraftwerksunfall

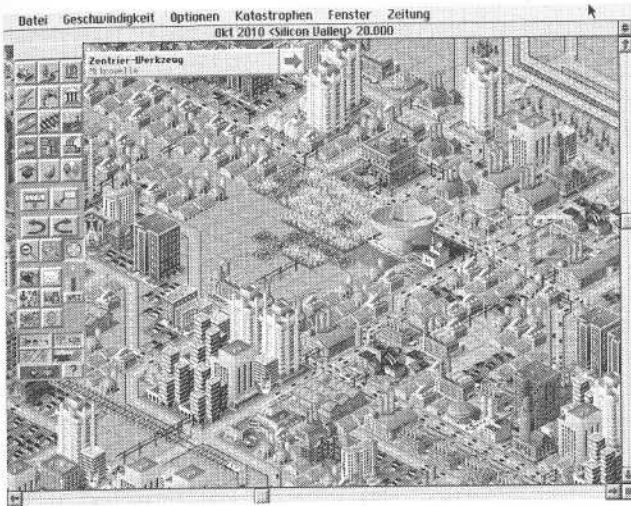
Ziel: Wiederaufbau und Industriebevölkerung auf 48000 steigern

Zeit: 5 Jahre

Jahr: 2010

Im Jahr 2010 experimentiert Silicon Valley mit einer neuen Energieform: Sonnenenergie wird im All mit großen Solarsatelliten gesammelt und dann als gebündelter Mikrowellenstrahl zur Empfangsstation auf der Erde geschickt. Eigentlich eine gute Idee, aber wenn der Strahl daneben geht, kann dies zu einer echten Katastrophe werden, da alles was dieser Strahl trifft, in Flammen aufgeht.

Genau das ist 2010 passiert. Sie sollen das Schlimmste verhindern und danach genügend Industrie in die Stadt holen, um die Industriebevölkerung auf 68000 anzuheben.



Der Dreh- und Angelpunkt in diesem Szenario ist es, die kostbaren Mikrowellenempfänger vor den Explosionen und dem ausbrechenden Feuer zu schützen (außer Sie können die Wiederaufbaukosten von 56000 DM aus der Portokasse zahlen). Da Sie aber zu Beginn des Szenarios noch nicht wissen, wo der Strahl auftreffen wird (irgendwo in unmittelbarer Nähe der Empfangsstationen), Sie aber auch nicht abwarten können, wo es passiert, müssen Sie sofort nach dem Start **[ALT] + [P]** drücken und dann eine drei

bis vier Felder große Schneise rings um die Mikrowellen-Kraftwerke schlagen, egal, was im Weg steht.

Für den Aufbau sollten Sie einfach möglichst alle freien Flächen bebauen und die Steuern und Abgaben für alle High-Tech-Industrien bis an die absolute Schmerzgrenze senken. Die Umsatzsteuer sollten Sie ebenfalls senken, und auf allzu kostspielige Verordnungen sollten Sie auch verzichten.

Szenario 10: Washington D.C.

Problem: Aufstände

Ziel: Wiederaufbau und Stadtgröße auf 135000 steigern

Zeit: 5 Jahre

Jahr: 1995

In Washington D.C. steht die Welt Kopf. Nicht mehr Arbeitslose und Studenten gehen protestierend und randalierend auf die Straße, nein, die *Anwälte* laufen Amok und legen Feuer, wo sie nur können.

Ihre Aufgabe ist es, die Situation wieder unter Kontrolle zu bekommen, und innerhalb von fünf Jahren eine Stadtgröße von 135000 Sims zu erreichen.

Um dieses letzte Szenario zu schaffen, brauchen Sie eigentlich nur die Randalierer erst einmal mit Hilfe der Polizei zu vertreiben und dann alle freien Flächen und Parkanlagen für die Neuankömmlinge zuzubauen. (Stellen Sie sich vor, Sie bauen einen Wohnblock auf den Rasen vor dem Weißen Haus ...)

Um genügend Sims zum Bleiben in Ihrer Stadt zu bewegen, sollten Sie übrigens die Steuern möglichst niedrig halten und eine Reihe von angenehmen Verordnungen erlassen (kostenlose ärztliche Versorgung, Anti-Drogen-Kampagne, Umweltschutz-Konzept), dann kommen die Sims fast von ganz alleine.

HELP?!

Tips und Tricks

10 goldene Regeln für einen erfolgreichen Bürgermeister

1. Bauen Sie immer nach dem Bedarf der Stadt, und hören Sie auf die Wünsche der Bürger und Ihrer Berater, damit Sie nicht am Bedarf vorbei bauen.
2. Bauen Sie nicht nur 6x6 sondern 6x12 oder 6x18 große Gebiete. Das verringert die Straßenmenge, und dadurch haben Sie geringere Kosten.
3. Verlegen Sie Industriegebiete möglichst in Randzonen und nie direkt an Wohngebiete, sonst weigern sich die Sims, dort zu siedeln.
4. Polizei und Feuerwehr sollten Sie nie an den Kartenrand setzen, da dort ihre Wirkung reduziert wird, Sie aber trotzdem die vollen Mittel dafür aufbringen müssen.
5. Um ein rasches Besiedeln ausgewiesener Flächen zu erreichen, sollten Sie die Gebiete dicht mit Strom und ggf. Wasserleitungen überziehen (Abstand von 3 Feldern reicht)
6. Die sauberste Energieform SimCity's ist die Wasserkraft. Mit ihr passieren keine Unfälle, und für zukünftige High-Tech-Industrien ist sie auch die richtige Wahl.
7. Um die Umweltverschmutzung möglichst niedrig zu halten, ist es wichtig, so bald wie möglich saubere Industrien wie Medien, Elektronik und Bankwesen in Ihrer Stadt anzusiedeln. Sie erreichen das über Verordnungen (Umweltschutzverordnungen) und entsprechende Steuersätze
8. So sehr sich Ihre Bürger über niedrige Steuern freuen, auf lange Sicht gesehen werden niedrige Steuern Ihrer Industrie schaden. Bleiben Sie zu Beginn eines Spiels bei etwa 5% und später dann bei 7 oder 8% Steuern. Damit dürften Sie am besten fahren.
9. Ein wichtiges Instrument zur Steuerung Ihrer Stadt sind die Verordnungen, die Sie erlassen können. Zwar sind die meisten Verordnungen nicht ganz billig, aber Ihre Bürger werden sich z.B. über kostenlose ärztliche Versorgung sehr freuen.
10. Der Dreh- und Angelpunkt Ihrer Stadt sind ihre Bürger. Je zufriedener und leistungsfähiger sie sind, desto mehr blüht Ihre Stadt auf. Sorgen Sie also schon früh für einen hohen Bildungsstand unter der Bevölkerung, um im späteren Verlauf des Spiels durch die Ansiedlung von High-Tech-Industrien zu profitieren.

Cheat as Cheat can!

Wie schon im alten *SimCity* sind auch im neuen *SimCity 2000* wieder eine ganze Reihe von Cheats versteckt, die Ihnen das Leben erheblich erleichtern können, auch wenn sie einen Teil des Spielspaßes verderben.

Überlegen Sie sich also genau, ob Sie ein Spiel mit einem Cheat spielen wollen und dadurch Ihre Stadt vielleicht nie wieder unter Geldproblemen leiden muß, oder ob Sie sich Ihren Erfolg lieber ehrlich verdienen möchten.

Für alle, die sich aber dazu entschieden haben, ihrem Glück etwas auf die Sprünge zu helfen, hier ein paar kleine Tricks:

Programmierer-Witze

Die *SimCity 2000*-Programmierer haben es sich nicht nehmen lassen, den einen oder anderen kleinen Witz einzubauen, der gleichzeitig das Spielgeschehen deutlich verändern kann (oder was halten Sie davon, wenn sämtliche Wohngebiete zu Kirchensiedlungen umfunktioniert werden?).

Wenn Sie Lust haben, probieren Sie doch einfach aus, eines der folgenden Worte einzutippen:

cass, damn, fund, heck, joke, porn

Bei manchen bekommen Sie eine witzige Meldung auf den Bildschirm, manche sorgen für mehr Geld, und andere wiederum machen Ihre Stadt zum Kirchenstaat, aber welche das sind, wird nicht verraten, probieren Sie selbst.

Lediglich einen kleinen Trick für zukünftige Schummeler wollen wir hier noch vorstellen:

Wie werde ich über Nacht Millionär?

Die Sache ist eigentlich ganz einfach, im wirklichen Leben sollten Sie Lotto spielen, bei *SimCity 2000* können Sie sich folgendermaßen behelfen:

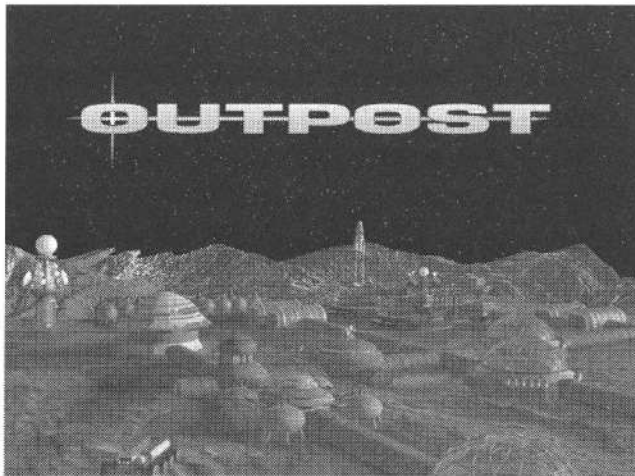
1. Starten Sie eine neue Stadt, und gehen Sie sofort danach auf *Pause*.
2. Tippen Sie jetzt das Wort *fund* ein, und klicken Sie in der nun erscheinenden Dialogbox auf *Ja*, um die Anleihe mit 25% zu bestätigen.
3. Punkt 2 wiederholen Sie jetzt etwa 2 bis 3 Mal, bis Sie im Budgetfenster einen Betrag von über 4000 DM bei *Zinsanleihen Zahlungen* sehen.
4. Im Budgetfenster klicken Sie jetzt bei *Zinsanleihen Zahlungen* auf das Buch-Icon und in der folgenden Dialogbox auf *Anleihe annehmen*.
5. Bestätigen Sie zum Schluß noch die letzte Frage mit *Ja*, können Sie sich jährlich über mindestens 1,3 Millionen DM Zinserträge in der Stadtkasse freuen.

Sollte Ihnen das Geld irgendwann reichen, können Sie Ihre Bilanz einfach dadurch wieder verschönern, indem Sie Ihre Anleihen zurückzahlen. Es bleibt noch genügend Geld übrig, um an Ihrer Stadt weiterzubauen.

Outpost

Spielvarianten

Outpost von der für gute Adventures bekannten US-Firma Sierra On-Line ist vom Spielaufbau her sehr stark mit anderen Entwicklungsspielen, wie zum Beispiel *SimCity* oder *SimCity 2000*, vergleichbar. Auch hier geht es primär darum, etwas Neues aufzubauen. Im Falle von *Outpost* ist es eine Weltraum-Kolonie bzw. die letzte Ansiedlung von Menschen, die es noch gibt.



Trotz einiger erheblicher Schwächen was die Ausstattung des Handbuchs, die Spielbarkeit und schließlich auch die Übersichtlichkeit der Spieloberfläche von *Outpost* anbelangt, muß man den Leuten von Sierra eines zu Gute halten: Sie haben sich bemüht, in *Outpost* mehr Realitätsbezüge einzubauen, als in jede andere Entwicklungssimulation. Die kürzlichen Kometeneinschläge auf dem Jupiter haben dem Szenario von *Outpost* übrigens mehr Glaubwürdigkeit verliehen, als selbst pessimistische Astronomen jemals vermutet hätten.

Die Grundlagen zu *Outpost* wurden in Zusammenarbeit mit der NASA entworfen, was Garantie genug sein dürfte, daß *Outpost*, zumindest, was die Realitätsnähe angeht (soweit man davon bei Interstellarer Raumfahrt davon sprechen kann), spitze ist.

Grundidee

Wir schreiben das 21. Jahrhundert, das Raumfahrtprogramm wurde von den meisten großen Nationen der Erde inzwischen fast gänzlich eingestellt. Lediglich einige Multinationale Konzerne leisten sich noch den kostspieligen, aber prestigeträchtigen Luxus, ein eigenes Weltraumprogramm zu unterhalten. Bis schließlich das Unerwartete geschieht: Astronomen entdecken einen riesigen Meteoriten (die Medien taufen ihn *Vulkans Hammer*), der sich schnurstracks auf die Erde zubewegt und aller Wahrscheinlichkeit nach auch mit ihr zusammenstoßen wird.

Die Wissenschaftler planen, *Vulkans Hammer* mit einer Nuklearrakete in ungefährliche Stücke zu zersprengen, aber der Versuch schlägt fehl. *Vulkans Hammer* wird lediglich in zwei Teile gespalten, die nacheinander auf der Erde einschlagen und jedes Leben darauf vernichten werden.

Lediglich ein Konzern reagiert schnell genug und macht sich daran, auf seiner Raumstation in der Erdumlaufbahn in Rekordzeit ein Kolonisierungs-Raumschiff zu bauen, welches wenigstens einen Teil der Menschheit vor der Vernichtung retten soll.

sich mit diesem Thema beschäftigt. Versuchen Sie doch einfach, mal auf diese Weise das optimale Zielsystem herauszufinden.

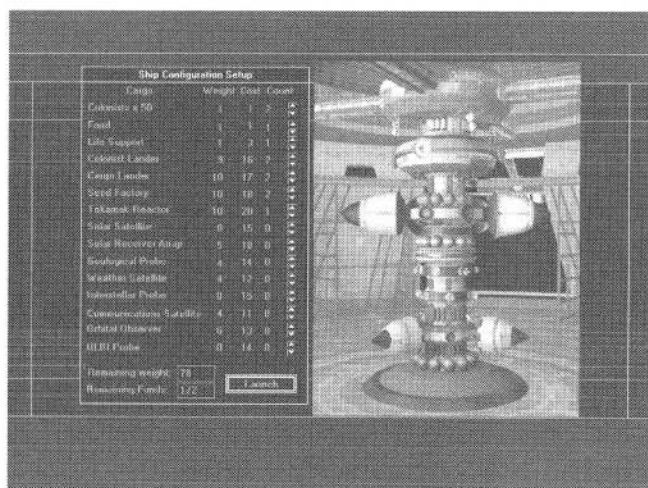
Wenn Sie nicht würfeln oder nachlesen wollen, können Sie natürlich auch noch jedes einzelne System ausprobieren und immer wieder neu starten, bis Sie ein passendes gefunden haben oder einfach unsere Lösungstips durchlesen. Hauptsache, Sie entscheiden sich irgendwie.

Kaum haben Sie die Sonden losgeschickt, treffen die ersten Daten auch schon ein. Ihre Computer errechnen automatisch für jedes System eine prozentuale Wahrscheinlichkeit, daß sich besiedelbare Planeten in diesem System befinden. Die Wahrscheinlichkeit ist zwar nie besonders hoch, aber bei manchen Systemen ist sie eben höher als bei anderen.

Diese Wahrscheinlichkeit soll Ihnen eine kleine Hilfe sein, bei der schicksalhaften Entscheidung, zu welchem System Sie aufbrechen wollen. Sagen Ihnen alle gelieferten Daten nicht besonders zu, können Sie sich natürlich immer noch für ein nicht erforschtes System entscheiden, aber denken Sie an das Risiko und an die Verantwortung, die Sie den bis zu 200 Kolonisten gegenüber haben.

Bevor Sie aber diese Entscheidung treffen, müssen Sie zuerst Ihr Schiff ausstatten und entscheiden, was Sie auf die lange Reise mitnehmen wollen und was zu Hause auf der Erde bleiben soll. Entscheidungen, die Sie hier treffen, sind endgültig und nicht umkehrbar, denn wie gesagt, ein Umkehren ist nicht mehr möglich.

Sie haben die Auswahl aus einer ganzen Reihe von Ausrüstungsgegenständen und natürlich auch noch den Kolonisten.



Es gibt bestimmte Dinge, die zwingend auf die Reise mitgenommen werden müssen, z.B. die Herren aus dem Vorstand Ihrer Firma mitsamt ihren Familien (insgesamt 100 Kolonisten) und noch einige weitere Dinge, die bereits an Bord gebracht wurden. Sie haben schließlich noch Ladekapazität von 78 Frachteinheiten und eine finanzielle Reserve von 172 Krediteinheiten, mit der Sie irgendwie eine brauchbare Ausrüstung zusammenkaufen müssen.

Außer der begrenzten Frachtmenge, die befördert werden kann, gibt es nur noch eine weitere Beschränkung für Sie. Das Schiff kann maximal 200 Kolonisten befördern und während der langen Reise am Leben erhalten.

An Fracht haben Sie die freie Auswahl zwischen sieben verschiedenen Satelliten und Sonden, zwei Energiequellen und Nahrung und Lebenserhaltungsgeräten für die Kolonisten.

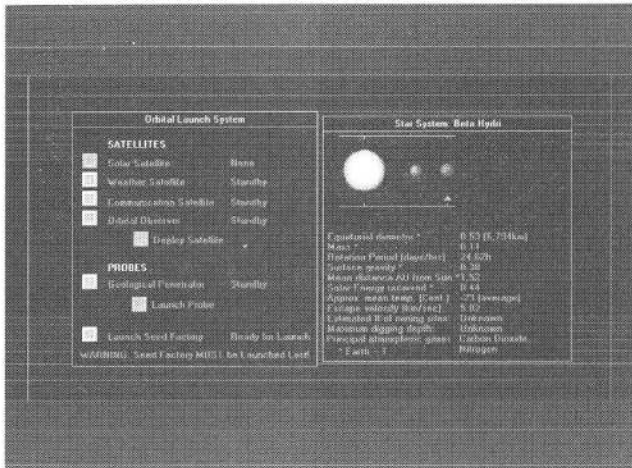
Wie Sie Ihre Ausrüstung schließlich zusammenstellen, ist Ihrem ganz persönlichen Geschmack überlassen, probieren Sie einfach aus, was brauchbar ist und was nicht.

Wenn Sie diese ganzen Entscheidungen hinter sich gebracht haben, ist es Zeit, sich zurückzulehnen und zu entspannen, denn jetzt machen Sie sich bereit für die größte Reise Ihres Lebens, auf den Weg zu einer neuen Sonne. Vergessen Sie aber bitte nicht, die interstellaren Sonden *zuerst* zu starten, bevor Sie dem Raumschiff selbst den Startbefehl geben. Die Sonden werden sonst in der Umlaufbahn vergessen (wer soll auch daran denken, wenn sogar Sie es vergessen!), und Sie erhalten keine Informationen über die Planeten Ihres Zielsystems.

Eine neue Sonne

Wenn Sie schließlich am Ende Ihrer Reise angekommen sind, erwarten Sie das Licht einer fremden Sonne und, wenn Sie Glück haben, auch ein oder zwei besiedelbare Planeten.

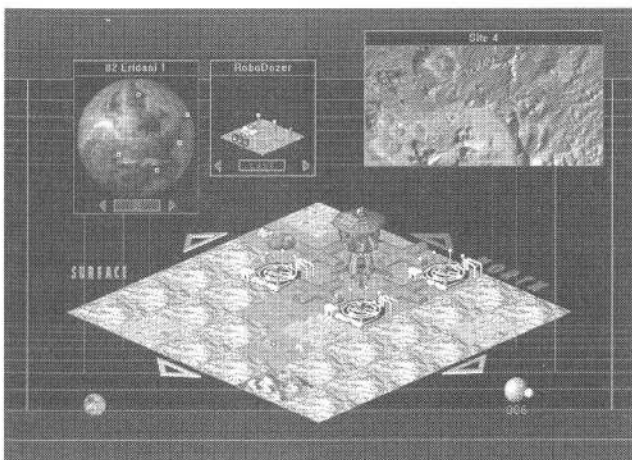
Vergleichen Sie jetzt die Daten der einzelnen Planeten miteinander, und entscheiden Sie sich dann für den vielversprechendsten (den erdähnlichsten).



Sind Sie erst einmal in der Umlaufbahn des Planeten angekommen, können Sie alle Satelliten und Sonden losschicken, die Sie mitgebracht haben, und schließlich, nachdem Sie einen passenden Landeplatz gefunden haben, die Landung der automatischen Fabrik und der Arbeitsroboter starten, die Ihnen dort auf dem Planeten dann erst einmal ein Plätzchen zum Wohnen bauen werden.

Kurz bevor Sie landen, ereignet sich übrigens ein recht unangenehmer Zwischen-

fall, die Hälfte der Kolonisten und Besatzungsmitglieder rebelliert gegen Sie und Ihre Entscheidungen, schnappt sich einen Teil der Ausrüstung und bildet eine eigene Kolonie auf dem neuen Planeten.



Eine neue Heimat

Während der ersten paar Runden errichten Ihre Arbeitsroboter die mitgebrachte Roboterfabrik, das Kommandozentrum, die Schmelzanlage und das Kraftwerk. Sie können in dieser Zeit die Arbeitsroboter (einen Planierroboter, einen Minenroboter und einen Grabroboter) anweisen, bestimmte Bereiche zu planieren, Schächte oder Tunnel zu graben oder eine Mine auszuheben.

Es ist übrigens essentiell wichtig, daß Sie schnellstmöglich Schächte graben und in der Tiefe dann Tunnel ausheben, denn nur unter der Oberfläche sind Ihre Kolonisten vor den Gefahren der feindlichen Umwelt geschützt.

Haben Sie schließlich die ersten Gebäude errichtet, können Sie endlich die Kolonisten und ihre Ausrüstung aus der Umlaufbahn auf den Planeten herunter schaffen.

Schon sehr bald werden Sie die ersten Todesfälle auf Ihrer Kolonie erleben, aber lassen Sie sich dadurch und durch die Kritik der überlebenden Kolonisten nicht entmutigen. Fassen Sie es lieber als Ansporn auf, noch sorgfältiger zu planen und noch besser für die Ihnen anvertrauten Kolonisten zu sorgen.

Lösungstips

Da das Handbuch für *Outpost* leider alles andere als brauchbar ist (es hat eine hervorragende Bibliographie und einige wirklich brauchbare Hintergrundinformationen, aber die eigentliche Spielmechanik wird bis auf einen kleinen Teil überhaupt nicht erklärt), wollen wir hier einmal keine allgemeinen Lösungstips geben, sondern Ihnen eine kleine »Schritt für Schritt«-Anleitung geben, wie Sie die ersten 20 oder 30 Runden auf dem neuen Planeten klar kommen können.

Startvorbereitungen

Wie vorher schon erwähnt, haben Sie relativ wenig Informationen über die einzelnen zur Auswahl stehenden Sonnensysteme, die Sie als Heimat auswählen können.

Wenn Sie nicht würfeln wollen und keine Lust haben, sich mit den Spektralklassen der einzelnen Sterne herumzuschlagen (wär aber doch witzig gewesen, oder?), dann wählen Sie Ihr Ziel ruhig aus einem der folgenden Systeme aus: *Delta Pavonis*, *Sigma Draconis*, *Eta Casiopeia* und *Alpha Centauri A* oder *Alpha Centauri B*. Diese fünf Sonnensysteme bieten zumindest einigermaßen erträgliche Planeten, während einige der anderen zur Auswahl stehenden Sterne gar keine Planeten besitzen, was Sie und Ihre Kolonisten zu einer Reise ohne Wiederkehr verdammt.

Der Start

Vor dem endgültigen Start müssen Sie noch die Ausrüstung für Ihr Schiff bestimmen. Hierbei ist in erster Linie Ihr persönlicher Geschmack entscheidend, weshalb wir Ihnen auch zwei mögliche Konfigurationen vorschlagen, von denen Sie eine verwenden können oder Ihre eigene erstellen können. Zuvor wollen wir Ihnen aber kurz die einzelnen Gegenstände vorstellen, damit Sie wissen, was Sie mitnehmen wollen:

Colonists (Kolonisten)

Jeweils 50 Kolonisten, die Sie auswählen können, die neue Welt zu besiedeln. Sie benötigen Kolonisten zum Betreiben von Fabriken und Stationen.

Food (Nahrung)

Eine Nahrungseinheit reicht aus, um 10 Kolonisten zu versorgen.

Life Support (Lebenserhaltung)

Eine Einheit ist in der Lage, 10 Kolonisten mit Atemluft und Wärme zu versorgen.

Colonist Lander (Kolonistenlander)

Ein Lander kann 50 Kolonisten auf die Planetenoberfläche befördern.

Cargo Lander (Frachtlander)

Ein Lander kann 20 Frachteinheiten auf die Planetenoberfläche bringen.

Seed Factory (ALPHA-Einheit)

Das erste Bauwerk auf der neuen Welt. Eine Einheit liefert genug Energie, Lebensraum, Fabriken und Schmelzanlagen für eine erste Besiedelung.

Tokamak Reactor (Tokamak-Reaktor)

Ein Kernreaktor, der für geraume Zeit ausreichend Energie liefern dürfte.

Solar Satellite (Solarenergiesatellit)

Dieser Satellit liefert sichere und saubere Energie, wenn der Planet genug Sonnenlicht abbekommt.

Solar Receiver Array (Energiesatempfänger)

Die Empfangsstation für die Energie des Solarsatelliten.

Geological Probe (Geologische Sonde)

Diese Sonde liefert Informationen über Bodenschätze und damit den besten Landeplatz.

Weather Satellite (Wettersatellit)

Dieser Satellit liefert logischerweise Wetterdaten und warnt die Kolonie vor Stürmen o.ä.

Interstellar Probe (Interstellare Sonde)

Sie versorgt Sie mit genauen Daten über das neue Sonnensystem.

Communications Satellite (Kommunikationssatellit)

Er erleichtert die Kommunikation über größere Entfernungen auf dem neuen Planeten.

Orbital Observer (Beobachtungssatellit)

Dieser kleine Spionagesatellit liefert einige gute Bilder von der Planetenoberfläche.

ULBI-Probe (ULBI-Sonde)

Diese Sonde tut anscheinend gar nichts, sie soll aber Daten über das Sonnensystem liefern.

Konfiguration A

Hier gilt es neben der maximal möglichen Zahl an Kolonisten von fast jeder Sonden- oder Satellitenart ein Exemplar mitzunehmen, um die Möglichkeiten im Zielsystem zu verbessern.

Der Solarsatellit ist in Verbindung mit der Empfangsanlage eine sehr langlebige Energiequelle.

Colonists:	200
Food:	13
Life Support:	13
Colonist Lander:	4
Cargo Lander:	2
Seed Factory:	2
Tokamak Reactor:	1
Solar Satellite:	1
Solar Receiver Array:	1
Geological Probe:	1
Weather Satellite:	1
Interstellar Probe:	1
Communications Satellite:	1
Orbital Observer:	1
ULBI-Probe:	0

Konfiguration B

Hier haben wir den Solarenergiesatelliten und die Empfangsstation zu Gunsten eines zweiten Reaktors und etwas mehr Nahrung und Lebenserhaltung zurückgelassen.

Colonists:	200
Food:	14
Life Support:	14
Colonist Lander:	4
Cargo Lander:	2
Seed Factory:	2
Tokamak Reactor:	2
Solar Satellite:	0
Solar Receiver Array:	0
Geological Probe:	1
Weather Satellite:	1
Interstellar Probe:	1
Communications Satellite:	1
Orbital Observer:	1
ULBI-Probe:	0

So, weiter wollen wir Sie bei Ihrer Auswahl nicht beeinflussen. Es ist, wie gesagt, eine Frage des persönlichen Geschmacks. Lediglich drei kleine Tips wollen wir Ihnen aber doch noch ans Herz legen:

1. Nehmen Sie unbedingt die Maximalzahl von 200 Kolonisten mit, Sie werden nach der Rebellion die 100 verbleibenden Kolonisten dringend brauchen.
2. Vergessen Sie nicht, daß Sie für 200 Kolonisten auch dringend 4 *Colonist Lander* benötigen.
3. Sparen Sie sich die ULBI-Sonden, sie sind völlig unnötig.

Die Landung

Wenn Sie in der Umlaufbahn um Ihren Wunschplaneten angekommen sind und alle Sonden und Satelliten ausgeschickt haben, geht es nun darum, daß Sie einen passenden Landeplatz für die neue Kolonie finden.

Im Planetenfenster sehen Sie derweil das Bild des Planeten, wie er sich unter Ihnen dreht. Stoppen Sie also die Rotation des Planetenbildes, und klicken Sie auf den einen oder anderen, vom Computer empfohlenen, Landepunkt (kleine Quadrate).

Als nächstes bekommen Sie eine Karte des Bereiches gezeigt, auf dem Sie landen wollen. Außer an Bodenformationen erkennen Sie natürlich im Moment noch gar nichts. Hat der Planet Bodenschätze, und haben Sie eine *Geologische Sonde* ausgeschickt, dann zeigen kleine rote Dreiecke Mineralvorkommen (also mögliche Minen) an. Das blaue Dreieck ist die Rebellenkolonie.

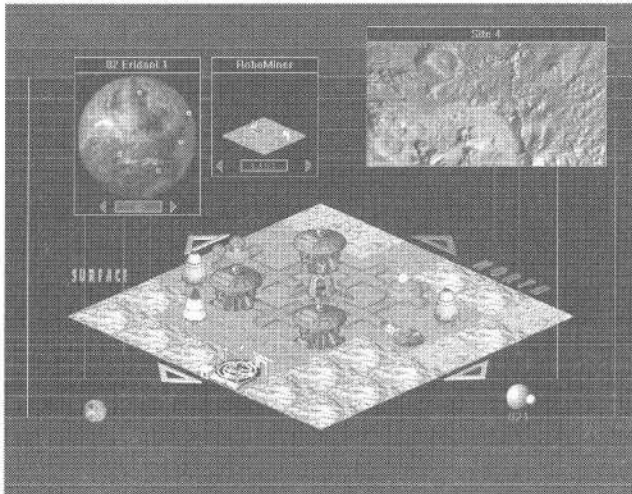
»Wie finde ich jetzt aber einen passenden Landeplatz?« werden Sie sich sicher fragen. Nun, auch hier ist wieder der persönliche Geschmack entscheidend, aber es gibt wieder ein paar Entscheidungshilfen, die wir Ihnen geben wollen:

1. Bauen Sie Ihre Kolonie auf möglichst flachem Gelände, die Planier- und Grabarbeit geht hier schneller, und Sie sparen damit Zeit.
2. Bauen Sie in der Nähe mehrerer Mineralvorkommen, damit Sie später in der Nähe der Kolonie genügend Minen haben. (Minen, die nicht mehr als 15 Felder von der Kolonie entfernt sind, beliefern diese automatisch mit Erzen.) Achten Sie aber darauf, den Landeplatz mindestens drei Felder entfernt von der Mine zu wählen.
3. Nehmen Sie die *Geländebewertungskarte* zu Hilfe, um einen passenden Landeplatz zu finden. Klicken Sie in der Bereichskarte einmal mit der linken Maustaste, und wählen Sie danach *Tools Toggle Evaluation Map* aus. Der Bereich wird nun in Falschfarben dargestellt, wobei Rot und Gelb rauhes Gelände darstellen, Grün Gebirge und Senken und Schwarz flaches Gebiet.

Der optimale Landeplatz wäre also ein größerer schwarzer Bereich, auf dem zwei oder drei Mineralvorkommen eng beieinander liegen.

4. Sehen Sie sich erst *alle* möglichen Landeplätze an, bevor Sie sich entscheiden, und vergleichen Sie die vier chancenreichsten Kandidaten in Ruhe miteinander (Sie können bis zu vier Landeplätze gleichzeitig anwählen).
5. Ziehen Sie einfaches Gelände riesigen Mineralvorkommen vor, eine Mine dürfte Sie auch lange genug versorgen, bis Sie weiter expandieren können.

Haben Sie schließlich den Landebereich ausgewählt, klicken Sie mit der Maus auf die gewünschte Stelle auf der Karte, wählen Sie im Auswahlfenster den *Seed Lander*, und platzieren Sie ihn im Detailfenster auf der gewünschten Stelle.



Ist Ihr *Seed Lander* erst einmal gelandet, können Sie sich wieder etwas entspannen und den ersten Zeitungsbericht Ihres mitgereisten Journalisten lesen. Klicken Sie dazu auf Ihre AI, und wählen Sie *Newsbrief* aus.

Danach sollten Sie erst einmal die nächste Runde einläuten, indem Sie einmal auf das Planetensymbol rechts unten in der Ecke klicken.

Nun sehen Sie den *Seed Lander*, umgeben von vier Baustellen und vier kreuzförmigen Verbindungsrohren. Wenn Sie mit

der Maus auf jede der Baustellen klicken, erfahren Sie, was dort gerade gebaut wird und wie lange es noch bis zu seiner Fertigstellung dauert.

Bau einer Basis

Im folgenden geht es nun darum, wie Sie auf einfache Weise eine brauchbare Basis bauen und wie Sie es schaffen, daß Ihnen nicht die Kolonisten wegsterben oder zu den Rebellen überlaufen.

Grundsätzlich gilt für das Bauen bei Outpost:

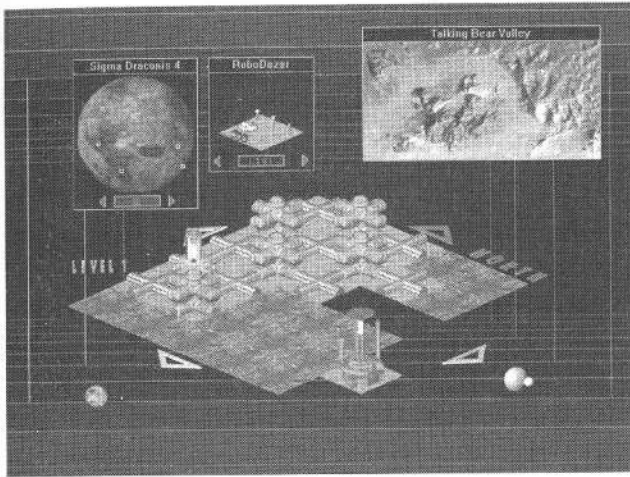
1. Bevor Sie etwas bauen können, muß der Untergrund planiert worden sein, egal ob über- oder unterirdisch.
2. Sowohl an der Oberfläche wie auch in der unteren Etagen können Sie keine zwei Gebäude direkt aneinander anschließen lassen. Sie müssen immer mindestens einen Anschluß zu einer Verbindungsrohre haben.
3. Bauen Sie langsam und überlegt, damit Ihnen nicht die Rohstoffe ausgehen.

Zu Beginn haben Sie nur drei Robot-Arbeiter zur Verfügung, die Sie zum Aufbau der Kolonie einsetzen können. Sie besitzen:

1 »Robodozer«: der prima dazu geeignet ist, schwieriges Gelände vor der Bebauung glatt zu planieren.

1 »Robodigger«: der Schächte und Tunnels gräbt und bei Bedarf sogar als Mini-Bombe eingesetzt werden kann (*self-destruct*).

1 »Robominer«: der für das Ausheben von Minen zuständig ist. Da er sonst nichts tut, können Sie ihn ruhig die ganze Zeit an irgendwelchen Minen herumgraben lassen.



Eine Mine kann übrigens auch mehrere Etagen in die Tiefe reichen. Klicken Sie mit dem *Miner* nur jeweils auf die unterste Etage einer bestehenden Mine (bei einer Oberflächenmine eben auf das Symbol auf der Oberfläche), und Ihr *Miner* wird anfangen, die Mine eine Etage tiefer zu graben, falls das Terrain es zulässt (maximale Grabtiefe!).

Schicken Sie zu Beginn also den *Miner* zur nächsten Mine, den *Digger* lassen Sie, an eine der Röhrenverbindungen anschließend, einen Schacht graben, und den

Dozer schicken Sie auf ein Feld, das direkt neben einer Verbindungsröhre liegt und lassen ihn dort arbeiten.

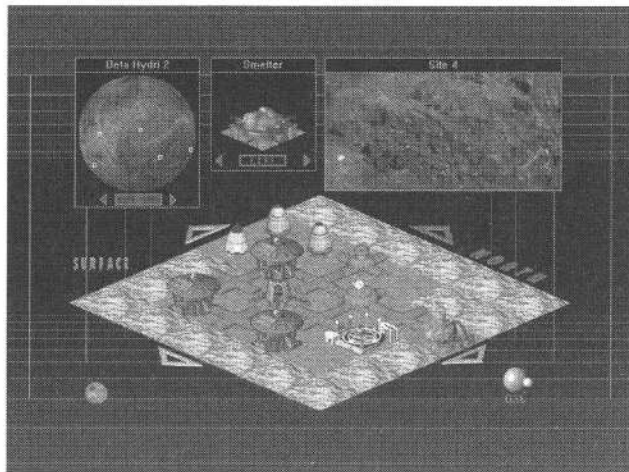
Das können Sie jetzt die nächsten Runden so weiter machen, bis die ersten Gebäude stehen. Lassen Sie den *Digger* also Schächte oder Tunnels graben, den *Dozer* planieren und den *Miner* Minenschächte ausheben.

In Runde 4 wird die *Seed Power* fertiggestellt werden, ein kleines Kraftwerk, das den ganzen Komplex erst einmal für eine gewisse Zeit mit Strom versorgen wird.

In Runde 7 ist dann schließlich auch der *Smelter* – der Schmelzofen – warmgelaufen, so daß von nun an Roherz aus Ihren Minen zu verarbeitbarem Erz veredelt wird. (Darum brauchen Sie sich nicht kümmern!)

In Runde 8 dürfte der *Digger* spätestens seinen ersten Schacht gegraben haben, und Sie können von nun an vermehrt im Untergrund arbeiten. Schalten Sie mit **[Alt] + [1]** auf Tiefenlevel 1 und mit **[Alt] + [0]** wieder auf die Oberfläche zurück.

Lassen Sie den *Dozer* die an den Lift angrenzenden Felder planieren, während Sie den *Digger* an den Rand des bebaubaren Bereichs setzen. Danach geht ein neues Fenster auf, in dem Sie auswählen können, ob Ihr Roboter einen weiteren Level in die Tiefe graben soll, oder ob er nach Norden, Süden, Osten oder Westen graben soll. Suchen Sie sich eine Richtung aus, und lassen Sie ihn horizontal vor sich hin buddeln. Nach ca. 8 Runden haben Sie einen 3x3 Felder breiten Tunnel, den Sie beliebig bebauen können.



In Runde 11 wird endlich das letzte Bauwerk des *Seed Landers* fertig, das *Command Center*. Dieses Gebäude liefert für den Anfang genügend Wohnraum, damit Sie Ihre Kolonisten jetzt endlich aus der Umlaufbahn herausholen können. Es wird zwar eng, aber es ist zu empfehlen, die Kolonisten landen zu lassen, damit die Fabriken endlich anlaufen können.

Sämtliche *Colonist Lander* und *Cargo Lander* dürfen nicht mehr als fünf Felder vom Landeplatz des *Seed Landers* ent-

fernt sein, aber Sie brauchen sich nicht die Mühe zu machen, die Landeplätze zu planieren, das ist nicht nötig.

Sobald die Kolonisten gelandet sind, geben Sie der *Seed Factory* den Auftrag, *Robodozer* zu produzieren, damit Sie schneller bebaubare Felder bekommen.

Ab Runde 12 oder 13 müssen Sie dann vermehrt auf den Aufbau der Station achten, denn Ihre Kolonie benötigt jetzt eine ganze Reihe von verschiedenen Gebäuden.

Unter der Oberfläche sollten Sie, ausgehend vom Lift eine Reihe von *Tube Intersections* bauen, an die Sie dann weitere Gebäude anschließen können.

Primär sollten Sie erst einmal mit dem Bau von *UG-Residentials*, also unterirdischen Wohnkomplexen beginnen, damit sich Ihre Kolonisten im *Command Center* nicht länger auf die Füße treten müssen.

An der Oberfläche stehen in den nächsten Runden auch einige neue Gebäude an. So sollten Sie zum Beispiel dringend einen *Agridome* errichten, damit die Nahrungsversorgung gesichert ist und eine *SPEW*-Anlage zum Recycling von Abfallstoffen. Haben Sie dann irgendwann genügend freie Ressourcen und geplante Felder, sollten Sie schnellstens mit dem Bau einer *CHAP-Facility* beginnen, damit die Gebäude endlich mit Atemluft versorgt werden.

Als letzte Gebäude in diesem Bauabschnitt können Sie noch ein oder zwei *Storage-Tanks* zur Speicherung der Erze bauen und, falls Sie daran gedacht haben, die mitgebrachte Energiequelle (Solarenergieempfänger oder Tokamak-Reaktor) aufbauen.

Gehen Sie beim Bauen aber insgesamt langsam vor, damit Ihnen die Ressourcen nicht ausgehen.

Diese Tips betreffen etwa die ersten 30 Runden des Spiels, um aber wirklich erfolgreich zu sein, müssen Sie noch viel länger durchhalten. Es ist also eine Frage der Planung und der Strategie, ob Sie und Ihre Kolonisten die nächsten 200, 500 oder 1000 Runden überleben oder nicht.

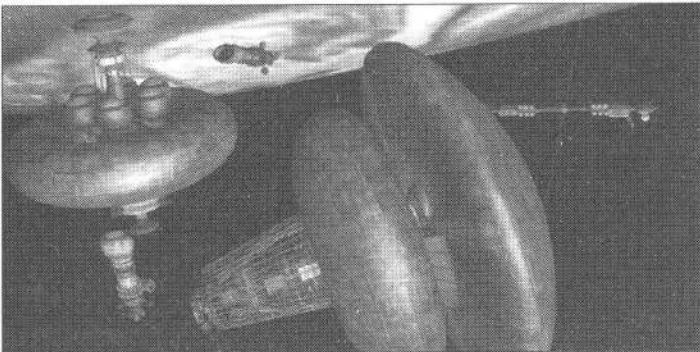
Überleben

Um auch über längere Zeiträume überleben zu können und vielleicht auch einmal das ferne Spielziel zu erreichen, ein neues Raumschiff zu bauen und neue Kolonisten zu den Sternen schicken zu können, bedarf es guter Planung von Ihrer Seite und eines großen Forschungsaufwands von Seiten der Kolonisten.

Im Laufe der folgenden Runden müssen Sie neue Fabriken, neue Wohngebiete, Untergrund Laboratorien und oberirdische Hochsicherheitslabors bauen und noch eine ganze Menge anderer Gebäude. Lassen Sie sich aber durch die riesig erscheinende Aufgabe nicht entmutigen, lassen Sie sich einfach Zeit, und bauen Sie langsam und überlegt.

Sollten Ihnen nicht die Kolonisten durch Naturkatastrophen »davonsterben«, müssen Sie sich erst in Runde 150 wieder ernsthafte Gedanken machen, dann nämlich geben die gute alte *Seed Power* und auch alle anderen Startgebäude (*Command Center*, *Smelter* und *Seed Factory*) ihren Geist auf, so daß bis spätestens dahin Ersatz für diese Gebäude gefunden sein muß (was nicht allzu schwer sein dürfte).

Nach weiteren 50 Runden verabschieden sich dann schließlich die ersten Roboter, da ihre Energiezellen nach 200 Runden endgültig ausgebrannt sind. Aber auch darüber werden Sie hinwegkommen, wenn Sie den Moment kommen sehen und vorsorgen, statt sich von ihm überraschen zu lassen.



Je besser Sie Ihre Kolonie führen, desto höher wird die Moral Ihrer Kolonisten steigen (umgekehrt aber ebenso, je schlechter Ihre Führungsqualitäten sind, desto geringer wird die Moral Ihrer Kolonisten sein.). Erreicht die Moral in Ihrer Kolonie einen Wert über 800 (Maximum ist 1000), dann beginnen die Kolonisten der Rebellenkolonie wieder zu Ihnen

überzulaufen, was früher oder später dazu führt, daß die Rebellenkolonie zur Geisterstadt wird. Aber Achtung, fällt die Moral in Ihrer Kolonie über längere Zeit unter 200, dann laufen Ihnen die Kolonisten davon, und Sie sitzen irgendwann allein in Ihrer Station.

So, jetzt kann man Ihnen eigentlich nur noch viel Erfolg beim Forschen und ein gutes Händchen beim Bauen wünschen, auf daß Ihre Kolonie blühen und gedeihen möge, bis Ihre Kolonisten eines fernen Tages wieder nach den Sternen greifen werden ...

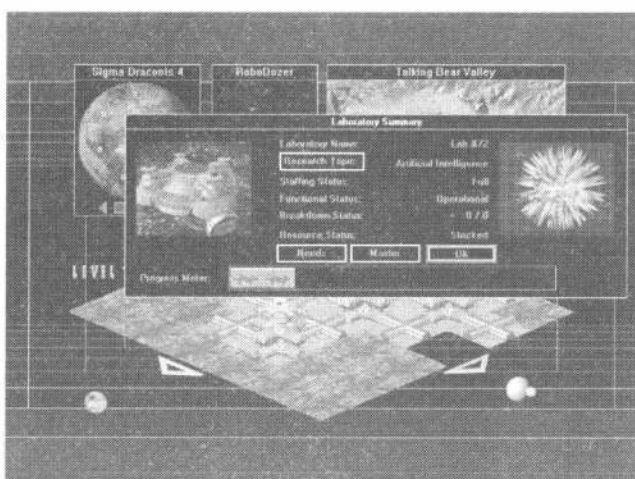
HELP?!

Tips & Tricks

Eindeutige Tips für bestimmte »Hänger« kann man bei *Outpost* leider nicht geben, denn es hängt sehr von der eigenen Strategie ab, mit welchen Problemen man sich später konfrontiert sieht, und welchen Problemen man aus dem Weg gegangen ist.

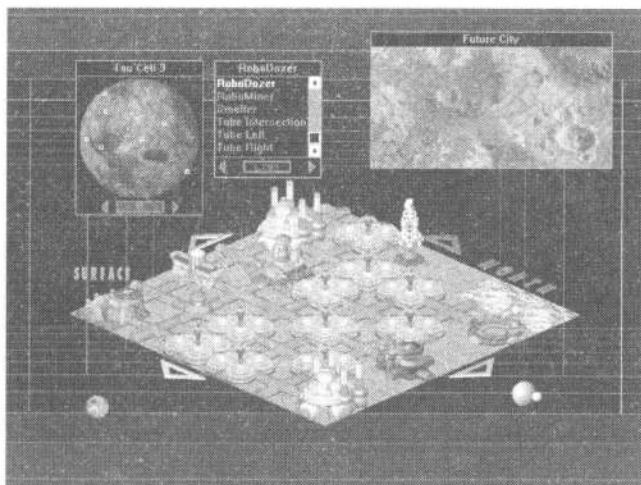
Größtes Problem bei allen Spielen ist allerdings die Rohstoffversorgung, und die kann man mit einigen Tricks etwas aufblasen, ohne gleich schummeln zu müssen.

1. Minen sind nach etwa 100 Runden leergeschürft. Graben Sie Minen zuerst nur einen Level tief und dann, kurz vor Ablauf der 100 Runden einen Level tiefer und so weiter. So holen Sie das Maximale aus den Minen heraus.
2. Um auch jedes kleinste Stückchen Abfall nutzen zu können, sollten Sie im Verlauf des Spiels ruhig mehrere *SPEW*-Anlagen errichten.
3. Sind erst einmal alle Rebellen zu Ihnen übergelaufen, dann planen Sie die Gebäude der Rebellenkolonie, so bekommen Sie von ihr wenigstens noch Rohstoffe.
4. Entwickeln Sie so schnell wie möglich (dauert ca. 600 Züge) die Nanotechnologie, dann sind Sie nämlich alle Rohstoffsorgen los. Um *Nanotechnology* entwickeln zu können, bedarf es zuerst einer ganzen Reihe von anderen Entwicklungen, die wir hier nicht alle aufführen können.



Aber eine Richtung geben wir Ihnen schon an, damit Sie nicht ins Blaue forschen. Wichtig für Nanotechnologie sind *Computer Science*, *Physics* und *Mathematics*. Was Sie von jedem brauchen, müssen Sie schon selbst herausfinden, aber so schwierig ist es auch wieder nicht. Durch ein klein wenig Kombinieren kommen Sie schon auf die wissenschaftlichen und technischen Zusammenhänge zwischen den einzelnen Entwicklungen. (Es erscheint sogar dem ungeübtesten Strategiespieler auf den ersten Blick klar, daß Medizin oder Gentechnologie nichts mit der Manipulation von Materie auf molekularer Ebene zu tun haben.)

Außerdem brauchen Sie für einen erfolgreichen Abschluß des Spiels ohnehin alle Forschungsgebiete.



Cheat as Cheat can

Auch die Programmierer von *Outpost* haben ihrem Spiel eine Reihe von netten und brauchbaren Cheats gegönnt, die Sie natürlich jederzeit nutzen können, wenn Sie skrupellos genug sind, einfach zu schummeln ...

Die erste Tastenkombination ist eigentlich kein Cheat, sondern nur eine Spielerleichterung, denn über die Taste **[F5]** bekommen Sie ein kleines Fenster angezeigt, in

dem Sie eingeben können, wie viele Spielrunden auf einmal vergehen sollen. Damit kann man leicht langwierige Spielabschnitte abkürzen.

Über die Tastenkombination **[Strg] + [F9]** lösen Sie in Ihrem *Mass Driver* (sofern Sie einen haben) einen »unbeabsichtigten« Fehlschuß aus, der die Rebellenkolonie in Schutt und Asche legt, falls sie noch nicht zu Ihnen übergelaufen ist. (Ein *Mass Driver* ist ein Gerät, das Fracht über elektromagnetische Beschleunigung in eine Umlaufbahn um Ihren Planeten schießen kann.)

Mit der Tastenkombination **[Strg] + [F10]** können Sie ein Auswahlmenü mit sechs verschiedenen Katastrophen aufrufen, mit denen Sie dann Ihre Kolonisten plagen können.

Zur Auswahl stehen: *Meteoritentreffer, Erdbeben, Vulkanausbruch, Sonneneruption, Staubsturm und Elektronensturm.*



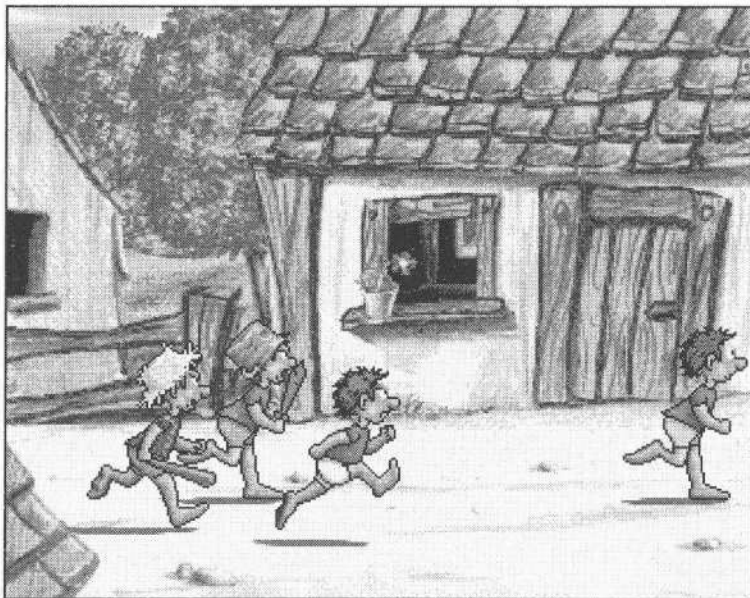
Über die Tastenkombination **[Strg] + [F11]** beenden Sie ein für alle Mal die Probleme mit der Rohstoffknappheit, denn Sie beschaffen sich einfach unbegrenzte Rohstoffe.

Über die Tastenkombination **[Strg] + [F12]** schließlich steigern Sie die Moral Ihrer Kolonisten auf das Maximum, egal, was Sie machen.

Die Siedler

Varianten des Spiels

Das Spiel ist ein Vertreter der Entwicklungsspiel-Kategorie, zeigt aber, wie *Civilization* auch, Eroberungstendenzen. Es ist zwar ein etwas untypischer Vertreter, aber *Die Siedler* gehört hierhin. Wer es mag, eine Nation erst wirtschaftlich und dann militärisch zu entwickeln, der kommt hier voll auf seine Kosten. Am ehesten läßt sich *Die Siedler* wohl noch mit *Civilization* vergleichen, auch wenn dieser Vergleich hinkt.



Grundidee des Spiels

Da sind Sie nun frischgekrönter Herrscher eines arbeits- und strebsamen Volkes, und Ihre Untertanen stellen einige Anforderungen an Sie. Sie sollen den wirtschaftlichen Aufbau leiten und die Streitkräfte des Landes auf die bösen Buben in der Nachbarschaft vorbereiten. Denn leider wollen Ihre Nachbarn nichts anderes, als Ihrem friedlichen Volk ans Leder.

Diplomatie ist nicht nötig, denn Ihre Gegner sind nicht bereit, Ihnen zuzuhören. Die einzige Möglichkeit scheint, Ritter auszubilden und eine schlagkräftige Truppe aufzustellen, die in der Lage ist, Ihre Gegner dingfest zu machen und in den Kerker zu werfen, damit diese Nation endlich befriedet werden kann. Leider reichen Ihre Depotvorräte nicht allzu lange, so daß als erstes die Wirtschaft auf Vordermann gebracht werden muß.

Der Spielablauf

Der Hauptbildschirm



Nachdem Sie im Intro Ihren triumphalen Einzug in Ihr neues Domizil erleben konnten – na ja, die Bevölkerung hat ja nicht unbedingt gejubelt, aber dafür gibt es auch keine Revolten oder ähnliches – sehen Sie auf dem Hauptbildschirm ein Porträt von sich selber und von potentiellen Gegnern.

Nun haben Sie die Qual der Wahl, wollen Sie:

- die Missionenreihe beginnen oder fortsetzen (es gibt 30 Levels)
- ein Trainingsspiel spielen, um die wirtschaftlichen Zusammenhänge kennenzulernen
- eine neue Zufallswelt erschaffen und Ihre Gegner frei auswählen
- eine Zufallswelt für sich, einen weiteren Mitspieler und/oder Computergegner erwarten
- sich zurücklehnen und im Demomodus den Rechner die ganze Arbeit machen lassen oder
- ein abgespeichertes Spiel laden

Die Balken neben den Porträts der Spieler geben von links nach rechts Lagerbestand, Intelligenz und Wachstumsgeschwindigkeit an.

Der Spielbildschirm

Nachdem die gewünschten Einstellungen vorgenommen wurden und das Szenario gestartet wurde, erscheint das *Spielfeld*.

In dem großen Fenster sehen Sie einen Kartenausschnitt, in dem die Landschaft aufgezeigt wird. Sie sehen Seen, Berge und Wälder. Am unteren Bildschirmrand sehen Sie fünf Symbole, das Menü, das alle Steuerungselemente des Spiels enthält. Die genaue Steuerung ist im Handbuch detailliert erklärt.

Zunächst gilt es, einen geeigneten Platz für das Schloß zu finden. Am besten, man geht zunächst in das Kartenmenü und wählt einen Platz mit Wald und Bergen (wenn noch ein paar Findlinge in der Gegend liegen, umso besser) und läßt dann die Gegend noch vom Geologen begutachten. Siedeln sollten Sie dort allerdings nur, wenn auch tatsächlich einige Rohstoffe vorhanden sind. Am wichtigsten von diesen Rohstoffen ist Kohle, denn die wird von vielen Einrichtungen gebraucht.

In Fertigbauweise werden dann das Schloß errichtet und die ersten Grenzpfähle gesetzt. Jetzt können Sie das Gelände um das Schloß herum erschließen und Ihren Siedlern die ersten Bauaufträge geben. Sie suchen einfach das Gelände aus, auf dem ein Gebäude entstehen soll und wählen dann das entsprechende Gebäude. Aber planen Sie voraus, denn nicht jedes Gebäude kann überall hingestellt werden. Die Gebäude brauchen unterschiedlich viel Platz, und wenn das Gelände nicht ganz optimal ist, also z.B. an einem Hang liegt, ist sorgfältige Planung nötig. Natürlich können Sie Gebäude nur auf Ihrem eigenem Land errichten. Sie werden schnell feststellen, wie beschränkt der Platz, den man am Anfang hat, eigentlich ist. Wie man sich etwas mehr Baugrund erwirbt, wird nachher noch erklärt.

Wenn also die Grundstücke ausgewiesen sind, müssen Sie Wege zwischen den Baustellen und dem Schloß anlegen, damit Arbeiter und Material zu den betreffenden Orten gebracht werden können. Achten Sie bei den Wegen in Schloßnähe unbedingt auf geringe Steigungen, denn jede unnötige Steigung kostet Zeit und behindert die Transporte. Am Anfang des Spiels mag das noch nicht unbedingt auffallen, aber im weiteren Verlauf wird sich jede Verzögerung schmerzlich bemerkbar machen.

Die Trainingsspiele

Eine nette Einrichtung sind die Trainingsspiele, in denen man Gelegenheit erhält, die einzelnen Gebäudetypen und die wirtschaftlichen Zusammenhänge ohne großes Ausprobieren und allzulanges Grübeln kennenzulernen.

1. Landbesitz

Hier sollen militärische Einrichtungen gebaut werden. Es gibt drei verschiedene Gebäude, in denen sich Ihre Ritter außer im Schloß noch aufhalten können: Wachhütten, Wachtürme und Burgen. Unterscheiden tun sich die Gebäude durch die Anzahl an Rittern, die in ihnen stationiert werden kann, und durch das Gebiet, das von ihnen kontrolliert wird. Natürlich ist auch der Platzbedarf und die Bauzeit unterschiedlich. Eine Wachhütte benötigt zwei Baumateriallieferungen, eine Burg zehn. Wenn ein Ritter ein Gebäude besetzt hat, wird eine Flagge vor dem Gebäude gehißt. Diese Fahne gibt Auskunft über den Zustand der Befestigung: Je höher die Fahne, desto mehr Ritter sind in dem Haus, und je dicker das Kreuz auf der Fahne, desto näher ist der Feind.

2. Baumaterial

Als Baumaterial gelten Steine und Holz. Steine werden in Steinbrüchen abgebaut. Im Laufe dieses Prozesses werden die grauen Granitsteine in der Umgebung der Steinbruchhütte langsam, aber sicher in handliche und leicht zu verbauende Steine verarbeitet.

Der Prozeß der Holzverarbeitung ist etwas aufwendiger. Hier gibt es drei Gebäude, die zusammenarbeiten: die Holzfällerhütte, das Sägewerk und der Förster. Der Holzfäller schlägt die Bäume, die dann im Sägewerk zu Brettern verarbeitet werden, und der Förster forstet den Wald wieder auf. Sollten Sie auf den Förster verzichten, gehen Ihnen irgendwann einmal die Bäume aus, also überlegen Sie sich, ob Sie die Methode »Kahlschlag« anwenden wollen.

3. Nahrungsmittel

Die Nahrungsmittel, die in *Die Siedler* vorkommen, sind Fisch, Fleisch und Brot. Auch hier gibt es wieder einige Erzeugerketten:

Fisch: Fischen ist die einfachste Methode der Nahrungsmittelerzeugung. Bauen Sie in der Nähe eines Sees eine Fischerhütte, und schon beginnt der Bewohner dieser Hütte mit dem Angeln. Aber auch hier sind die Ressourcen begrenzt, Sie sollten eine Überfischung des Gewässers vermeiden, das heißt, Sie sollten an kleineren Seen nur einen Fischer angeln lassen.

Fleisch: Am Anfang der »Fleischerzeugung« steht der Farmer, also der Getreidebauer, der das zur Mast der Schweine nötige Futter liefert. Dann benötigt man natürlich noch einen Schweinebauern, der sich um die Aufzucht der Ringelschwanzträger kümmert. Am Ende steht dann der Schlachter, der die Schweine zu Schinken und Kotelets verarbeitet.

Brot: Auch hier steht am Anfang der Getreidebauer, der Korn ansäht und erntet. Das Korn wird dann zum Müller gebracht, der aus dem Getreide Mehl mahlt. Dieses Mehl wird an den Bäcker geliefert, der Brot daraus herstellt.

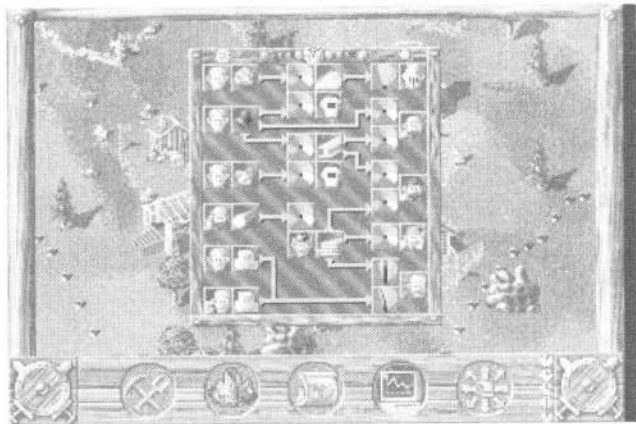
Die Gebäude der Fleischproduktion benötigen mehr Platz, aber die benötigte Anbaufläche für das Getreide ist geringer als bei der Brotproduktion.

Die Nahrungsmittel brauchen Sie übrigens für Ihre Bergleute, denn ein Gemüsegarten lässt sich in der rauen Berggegend nicht anlegen, und ohne Nahrung treten die Bergleute in einen Streik. Welche Nahrung Sie den Bergleuten zukommen lassen, bleibt Ihnen überlassen.

Bei der Nahrungserzeugung wird noch eine weitere Schwierigkeit deutlich. Bauen Sie Zulieferer und Weiterverarbeiter nach Möglichkeit nebeneinander. Sie haben dann kurze Transportwege und belasten Ihr Straßennetz nicht unnötig. Außerdem läuft dann die Produktion schneller, da Lieferschwierigkeiten und Zulieferzeiten vermindert werden und die Schweine für den Metzger nicht irgendwo im Stau steckenbleiben ...

4. Bodenschätze und Weiterverarbeitung

Vier verschiedene Arten von Bodenschätzen halten die Wirtschaft in *Die Siedler* am Laufen. Es handelt sich dabei um Gold, Kohle, Erz und Granit. Weiterverarbeitet werden diese Rohstoffe in Eisenhütten und Goldschmelzen. Das Granit ist Baumaterial und sollte die



Steinbrüche ersetzen, wenn diese erschöpft sind. Aus Erz und Kohle wird in den Eisenhütten Stahl gewonnen, der das Ausgangsmaterial für Werkzeuge und Waffen ist. In den Goldschmelzen werden aus Golderz und Kohle Goldbarren gemacht, die Ritter bei Laune halten und für verbesserte Kampfbereitschaft sorgen, denn der Sold ist ja gesichert.

Von diesen Rohstoffen ist die Kohle meiner Ansicht der wichtigste, da sie außer zur Verhüttung noch beim Schmied ge-

braucht wird. Bevor Sie allerdings einfach ein Bergwerk in die Gegend stellen, sollten Sie zunächst einen Geologen anfordern, der das Gelände untersucht und sagt, ob und welche Bodenschätze vorhanden sind. Achten Sie mal auf den Geologen, wenn er ein vielversprechendes Vorkommen entdeckt hat ...

5. Herstellung von Waffen und Werkzeugen

Hier fassen wir noch einmal zusammen, was noch alles fehlt. Da ist zunächst der Schmied, der aus Kohle und Stahl Waffen und Schilde herstellt, die zur Ausrüstung neuer Ritter gebraucht werden. Ohne Waffen gibt es keine neuen Soldaten. Der Schlosser stellt aus Stahl und Holz Werkzeuge her, mit denen neue Arbeiter ausgerüstet werden können, und gibt so die Möglichkeit zum wirtschaftlichen Wachstum. Der Bootsbauer schließlich stellt kleine Schiffe her, die den Warentransport über Wasser übernehmen. Der ist schneller als zu Fuß und entlastet darüber hinaus noch die Straßen.

Damit man nicht alle Waren, Zwischen- oder Endprodukte ins Schloß bringen muß, gibt es Lager, in denen Waren aufbewahrt und Arbeiter und Ritter ausgerüstet werden können. Dies führt zu einer wünschenswerten Dezentralisierung der Wirtschaft.

6. Angreifen/Kampf

Sie haben in den Reihen Ihrer Ritter fünf verschiedene Erfahrungsgrade, von unten nach oben: Gefreiter, Obergefreiter, Unteroffizier, Leutnant und Hauptmann. Je mehr Erfahrung die Ritter haben, desto besser kämpfen sie.

Wenn Sie angreifen wollen, wählen Sie ein gegnerisches Gebäude und schicken eine bestimmte Anzahl von Rittern dorthin. Ihre Ritter setzen sich in Bewegung und fordern die Einwohner dann zum Kampf. Da sich Ihre Kämpen ritterlich verhalten, sind Angriffe gegen Zivilisten und zivile Einrichtungen verboten. Sie können also nur Wachhütten, Wachtürme, Burgen und feindliche Schlösser angreifen.

Die Statistiken

Keine Wirtschaftssimulation ohne Statistiken. Auch *Die Siedler* stellt eine ganze Reihe von Statistiken zur Verfügung, aus denen man alles Notwendige ablesen kann. Die Statistiken reichen von Produktion über Wachstum bis zu Versorgungsstatistiken. Auch sind die Zuliefer- und Produktionsketten in der Statistikabteilung aufgelistet, damit man nicht bei jedem Nachschlagen im Handbuch blättern muß. Bestandteil dieser Produktionskettendarstellung ist ein Versorgungszeiger, der über Angebot und Nachfrage Auskunft gibt.

In den Statistikunterpunkten können Sie auch die Lagerzuteilung steuern. Sie können Lager für neue Lieferungen sperren und so die Zuteilung in ein anderes Lager bewirken. Dies kann nützlich sein, wenn der Ausbau der Wirtschaft in einer Gegend besonders vorangetrieben werden soll. Weiterhin können Sie Transportprioritäten setzen. Zu Beginn, also in den Standardeinstellungen werden Baumaterialien bevorzugt befördert. Im weiteren Verlauf sollten Sie die Prioritäten den Gegebenheiten und Bedürfnissen anpassen. Besteht ein Engpaß an einer Ware, dann geben Sie dem Transport derselben bzw. der Rohstoffe, die zur Erzeugung nötig sind, einen entsprechend hohen Platz in der Liste.

Ein weiterer wichtiger Unterpunkt ist die Verteilung und Aushebung neuer Ritter, die hier gesteuert werden kann. Sie können hier entscheiden, welche Gebäude wie stark besetzt werden und wie viele neue Ritter ausgebildet und ausgerüstet werden. Sie können festlegen, ob die erfahrenen Ritter angreifen und die neuen verteidigen sollen, oder ob Sie lieber den umgekehrten Fall haben wollen.

Die Konkurrenten

In den Missionen werden Sie Bekanntschaft mit zehn im Handbuch vorgestellten Gegnern machen und mit einem Überraschungsgast. Die einzelnen Gegner haben verschiedene Taktiken und setzen unterschiedliche Schwerpunkte. Versuchen Sie, die Schwächen der Gegner unbedingt auszunutzen, und stören Sie deren gewohnte Entwicklungsstrategie,

denn nur so können Sie die Entwicklung wirksam unterbinden und diese Gestalten in Ihren Kerker bringen.

Lady Amalie: Nicht aggressiv und weitgehend harmlos, der klassische Aufwärmgegner.

Kumpy Einfinger: Ein aggressiver und goldgieriger Pirat.

Balduin, der ehemalige Mönch: Er gilt als zurückhaltend und ist eher auf seine Verteidigung bedacht.

Frollin: Ein auf Expansion bedachter Chaot, der meint, je mehr Land er hätte, desto mächtiger sei er.

Kallina: Eine echte Kämpferin, deren Hauptziel die gegnerische Nahrungsmittelproduktion ist.

Rasparuk, der Druide: Ein Sammler und Raffer von Rohstoffen. Wenn er aber angreift, dann kann man seine hinterhältigen Manöver fast schon bewundern.

Graf Aldaba: Aggressiv und angriffslustig, wird er schon frühzeitig versuchen, die feindlichen Lager zu erorbern.

König Rolph VII.: Umsichtig und bedächtig versucht er, seine Gegner bei der Versorgung mit Baumaterial zu behindern.

Homen Doppelhorn: Der aggressivste Wüstling, den man sich vorstellen kann. Er wird mit einem Angriff nicht lange zögern.

Sollok, der Joker: Ein hinterlistiger Gegner, der schon von Anfang an versucht, die Rohstoffversorgung der anderen zu beschneiden.

Der Große Unbekannte: Wie der Name schon sagt, man weiß nichts über ihn. Also müssen Sie es selber herausfinden ...

(Böse Zungen behaupten ja, es wäre *C. Schmidt der Wüsterich*, aber das ist sicher nur Legende.)

HELP?!

Zur Auswahl des Startstandortes

Das ideale Gelände ist eben, hat einen See und einen Wald in der direkten Umgebung, liegt am Fuße eines Gebirges und ist mit Rohstoffen überreichlich gesegnet ... Dieser Traum ist leider meist nicht immer erfüllbar. Versuchen Sie es mit einem Kompromiß. Mit einem ebenen, bewaldeten Gelände in der Nähe des Gebirges sind Sie schon recht gut bedient. Achten Sie bei den Rohstoffen, die Ihnen der geologische Befund angibt, vor allem auf die Dinge, die Ihnen fehlen. Ist eine große Anzahl von Granitfelsen in der Nähe (Steinbrüche), dann ist Granit nicht so wichtig ...

Zu den Berufen

Ein Müller und ein Bäcker reichen für einige Bauernhöfe als Abnehmer aus. Achten Sie nur auf die Transportwege. Auch die Farm verliert an Effektivität, wenn die Wege zu den Feldern zu weit werden, bauen Sie also nicht das Gebiet mit Wegen oder Gebäuden zu. Auch steile Hänge behindern den Farmer. Auch genügt ein Fleischer, um die Anlieferungen mehrerer Schweinezüchter zu »verwurst«.

Setzen Sie Förster und Holzfäller nicht zuweit auseinander, denn so halten Sie die Wege für den Holzfäller kurz. Der Förster bepflanzt allerdings wieder nur freies Gebiet, so daß in dicht besiedelten Gebieten kein Staat mit ihm zu machen ist. Ein Sägewerk genügt für mehrere Holzfäller.

Reißen Sie leere Minen ab, und bauen Sie lieber wieder neue an anderer Stelle auf. Auch Geologen sollten nicht in den Lagern sitzenbleiben. Lassen Sie immer wieder neue Gutachten erstellen, denn die Tafeln, die die Funde der Geologen kennzeichnen, gehen nach einiger Zeit verloren.

Warten Sie mit den Schmelzen erst einmal ab, bis sie richtig zum Laufen kommen, und errichten Sie erst danach weitere. Wenn sich die Minen erschöpfen, läßt die Liefermenge nach, und dann arbeiten die Schmelzen den Rückstand wieder auf.

Zu den Wegen und Transporten

Vermeiden Sie auf langen Wegen starke Steigungen und Gefälle. Der steilste Anstieg bestimmt das Tempo auf diesem Weg. Legen Sie Alternativwege, und teilen Sie die häufig benutzten, längeren Strecken in kleinere auf. Durch den zusätzlichen Träger wird die Transportgeschwindigkeit erhöht. Statt Wege um Seen herum anzulegen, richten Sie lieber einen Fährverkehr ein. Vermeiden Sie es, das Ufer der Seen zu verbauen, denn dann hat der Fischer keinen Platz mehr zum Angeln.

Ein optimales Straßennetz hat eine Gitterform, denn damit sind automatisch »Umleitungen« möglich.

Tabelle der Straßensteigungen und Gefälle

Anstieg/Gefälle	Farbe	Benötigte Zeit
eben	grün	100,0 %
leichte Neigung	hellgrün	125,0 %
mäßige Neigung	gelb	175,0 %
starke Neigung	hellrot	237,5 %
sehr starke Neigung	rot	300,0 %

Die zur Berechnung benutzte Neigung der gesamten Teilstrecke ergibt sich aus dem steilsten Stück. Ein kurzer Weg, der, bis auf einen steilen Anstieg, total eben ist, kann also langsamer sein als ein langer mit schwachen Steigungen.

Zu den Produktionsketten

Versuchen Sie möglichst, zusammengehörige Produktionsketten aufzubauen. Also z.B.: Der Weg führt von der Holzfällerhütte zum Schreiner und dann weiter zum Lager oder vom Erzbergwerk zur Eisenschmelze, dann zum Schmied und schließlich ins Schloß oder Lager.

Je dichter diese Ketten zusammenstehen, und je kürzer die Wege sind, desto effektiver ist die Produktion.

Zur Gebietserweiterung

Wenn kein Gegner in der Nachbarschaft ist, sollten Sie immer groß bauen, denn in einer Burg können mehr Ritter stationiert werden als in einer Wachhütte. Darüber hinaus werden die Ritter in der Burg auch noch ausgebildet und gewinnen so ständig an Erfahrung. Wenn Ihnen allerdings ein Gegner zu nahe kommt, dann errichten Sie zunächst eine Wachhütte, um dessen Vorankommen aufzuhalten. Bauen Sie in ungesichertem Gebiet wenn möglich keine Produktionsstätten auf, denn die Gefahr einer schnellen Eroberung durch Gebietsverschiebung ist sehr groß.

Legen Sie zu eroberten Militärposten sofort wieder neue Wege an, um den Nachschub zu sichern und das Nachrücken neuer Ritter zu beschleunigen. Halten Sie immer ein Auge auf das feindliche Gebiet gerichtet, um über die Entwicklung und Pläne Ihrer Gegner unterrichtet zu sein.

Zu den Rittern

Achten Sie darauf, daß sich nicht zu viele Arbeitslose in Ihrem Schloß oder Ihren Lagern aufhalten. Erhöhen Sie in einem solchen Fall die Rate an *Wehrpflichtigen*, und ziehen Sie sie in die Armee ein. Die neuen Rekruten werden sofort in den Genuß der Grundausbildung kommen, und bis es zum Ernstfall kommt, können sie dann schon einige Erfahrung aufweisen.

Die Kampfkraft der Ritter verdoppelt sich mit jeder Stufe, die sie durch Ausbildung hinzugewinnen. Ein Gefreiter hat also eine Kampfkraft von 1, ein Unteroffizier hat eine Kampfkraft von 1 mal 2 mal 2, also 4 und ein Hauptmann schließlich eine Kampfkraft von 16.

Die Kampfwerte werden maßgeblich vom Gelände, auf dem man sich befindet, beeinflusst. Auf eigenem Gebiet haben die Ritter eine Kampfkraft von 100%. Zu Beginn des Spiels haben Ihre Kämpen auf gegnerischem Gebiet eine Kampfkraft von 25%. Steigen tut dieser Wert nur, wenn Sie reichlich Gold in den Lagern verteilen. Ein Leutnant hat in der Anfangsphase also einen Angriffswert von 2 (25% von 8) und ist damit einem Unteroffizier, der verteidigt unterlegen (Verteidigungswert: 100% von 4 = 4).

Der Schaden, den ein Ritter erleidet ist bis zum Gefecht wieder geheilt. Er muß also auf einen Schlag besiegt werden und kann nicht »mürbe« gemacht werden.

Halten Sie Ihre starken Ritter für wichtige Aktionen zurück oder zumindest solange, bis Sie einen echten Großangriff starten können. Benutzen Sie in der Zwischenzeit Ihren Ritternachwuchs, um den Gegner beschäftigt zu halten und seinen Aufbau zu behindern (jeder Kampf stoppt den Warentransport auf diesem Weg oder an dieser Kreuzung).

Die Zugangscodes

Und dann gibt es noch eine Triebfeder der Menschheit, der auch wir uns nicht verschließen können: die menschliche Neugierde!

Aus diesem Grund haben wir hier auch noch die Codes der einzelnen Missionen angegeben und sprechen, wie üblich, die Warnung aus: Allein herausfinden macht mehr Spaß!

Level	Codewort	Level	Codewort
1	Start	16	Rival
2	Station	17	Savage
3	Unity	18	Xaver
4	Wave	19	Blade
5	Export	20	Beacon
6	Option	21	Pasture
7	Record	22	Omnus
8	Scale	23	Tribute
9	Sign	24	Fountain
10	Acorn	25	Chude
11	Chopper	26	Trailer
12	Gate	27	Canyon
13	Island	28	Repress
14	Legion	29	Yoki
15	Piece	30	Passive

Civilization

Varianten des Spiels

Dieses von Sid Meier entwickelte Spiel ist ein Meilenstein in der Geschichte der strategischen Entwicklungssimulationen. Es basiert auf einem Brettspiel, das allerdings leicht verändert wurde, um es einem Computerspiel anzupassen. Die Computervariante verzichtet auf menschliche Gegenspieler und die Handloption des Brettspiels, aber diese Umsetzung hätte wohl auch jeden Rahmen gesprengt, denn das Handeln im Spiel gleicht eher dem Feilschen auf einem arabischen Basar als einem wohlgeordneten und vom Computer durchführbaren Handelskonzept. Im Gegenzug wurden aber die Spieldauer verlängert und das Spielfeld vom Mittelmeerraum auf die gesamte Welt vergrößert, was hier durchaus seinen Reiz hat.

Grundidee des Spiels



Das Spielziel in *Civilization* ist es, ein Volk von der Steinzeit in das Raumzeitalter und darüber hinaus zu führen. Kleinere Katastrophen, wilde Barbaren und mehr oder weniger wohlgesonnene Nachbarn sind die Hindernisse, die man als Herrscher seines Volkes zu überwinden hat.

Kernstück des Spiels sind die Ausbreitung des eigenen Volkes und die Entwicklung oder »Erlangung« neuer Technologien, die es ermöglichen, den entscheidenden Vor-

teil im Ringen mit den Nachbarn zu erlangen. Wundern Sie sich nicht, wenn im Laufe des Spiels ein Ritter meint, er müsse Ihre Panzer angreifen, oder wenn Sie voller Stolz Ihre ersten Musketiere betrachten und dann Bomber am Himmel auftauchen ...

Spielablauf

Das Startmenü

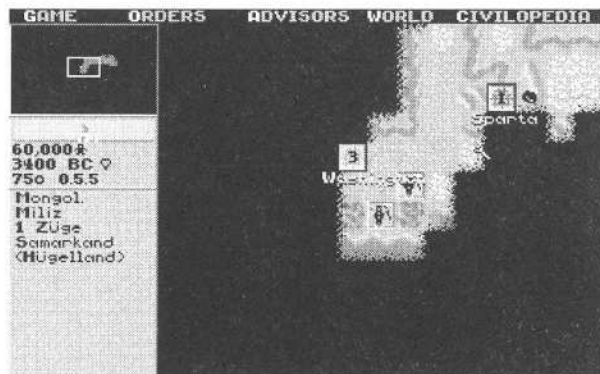
Hier hat man noch alle Möglichkeiten. Man kann sich auf eine ganz und gar neue und zufällige Welt setzen lassen (*Neues Spiel*), man kann die Rahmenbedingungen der Welt selbst festlegen (*Welt schaffen*), oder man kann ganz einfach die gute alte Erde nehmen, auf der man endlich zeigen kann, daß die Zulus die mächtigste Nation sein können, oder daß die Azteken Europa kolonisieren können, wenn nur der richtige Herrscher die Geschicke der Völker lenkt.



Ersatzweise kann man auch abgespeicherte Spiele laden, da sich die Spieldauer doch etwas in die Länge ziehen kann. Oder man kann ein Spiel wieder aufnehmen und einen Fehler vermeiden oder eine andere technische Entwicklung in Angriff nehmen. Die Möglichkeiten sind immer wieder neu, und die Herausforderungen sind vorhanden – auf einer Wüstenwelt hat meine Strategie funktioniert, aber klappt sie auch im Dschungel?

Der Hauptbildschirm

Hier läuft das eigentliche Geschehen ab.



Das Fenster links oben zeigt eine verkleinerte Weltkarte, das große Hauptfenster einen Ausschnitt. Die schwarzen Flecken oder Flächen zeigen unerforschtes Gebiet. Also Erkundungstrupps aussenden und sich ein Bild dieser Welt verschaffen, wenn Sie nicht im Dunkeln tappen wollen.

Links unten sehen Sie eine Kurzzusammenfassung von Staatskasse, wissenschaftlichem Fortschritt (die Glühbirne) und Ihrem Palast.

Darunter sehen Sie die jeweils aktive Einheit mit weiteren für diese Einheit relevanten Eigenschaften, wie Ladung oder noch verbleibende Bewegungsreichweite.

Am oberen Rand sieht man die Menüleiste, auf der man durch Anklicken Fenster mit Untermenüs öffnet.

Games

Hier finden sich die Befehle, die den Spielablauf und das Spiel als Ganzes betreffen. Steuerraten oder Luxusausgaben (die Leute wollen Brot und Spiele), die Geldmenge, die in wissenschaftliche Forschung gesteckt wird und die Möglichkeit mittels einer Revolution die Staatsform zu verändern sind hier ebenso aufgelistet, wie die Optionen zur Bildschirmausgabe und die Speicherung.

Orders

In diesem Menü werden die möglichen Befehle der jeweiligen aktiven Einheit aufgelistet.

Advisors

Ihre Minister und anderen Berater, die Statistiken und Entwicklungsberichte bereithalten. Vom Stadtzustand, Militär und Geheimdienst, Botschafter und Wissenschaftsminister ist hier das Eldorado für die Statistiker, und es ist nebenbei auch noch eine Quelle der Information, die man nutzen sollte.

World

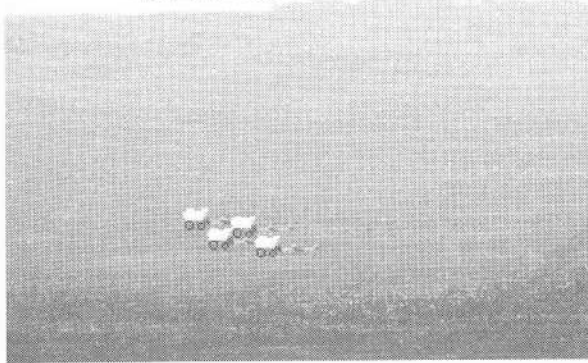
Die Welt ist groß, und gerade am Anfang weiß man nichts darüber. Die Berichte Reisender über Weltwunder, Metropolen und andere Nationen sind hier aufgelistet. Auch hier lohnt sich ein gelegentlicher Blick.

Civilopedia

Das Lexikon dieses Spiels. Hier wird jede Militäreinheit, Entwicklungsmöglichkeit und Stadteinrichtung beschrieben. Was kann dieses und jenes Weltwunder, oder welche Ressourcen liefert welcher Landstrich.

Die Stadtgründung

Samarkand: 3920 BC.



Man sucht ein lauschiges Plätzchen, an dem man seine Untertanen gerne sehen möchte und sendet eine Einheit Siedler dorthin. Dann gibt man ihnen den Befehl, dort eine Stadt zu gründen. Die ersten Häuser der hoffentlich bald aufstrebenden Metropole entstehen, und der Siedlertreck hat eine neue Heimat gefunden. Nur auf die Landschaft sollte man achten. Die Stadt kann zwar auch in der Wüste eine echte Metropole werden, aber das kostet Zeit und Geld ...

Der Kampf



Der Kampf läuft recht einfach ab. Sie bewegen die angreifende auf das Feld der feindlichen Einheit, und der Kampf findet statt. Es werden die Angriffs- und Verteidigungswerte miteinander verglichen, Modifikationen für das Gelände und die Stellung berücksichtigt, und ein Zufallsgenerator beeinflusst das Geschehen dann nochmal (die Unwägbarkeiten des Krieges).



Die Verlierereinheit wird aufgelöst, und der Sieger übernimmt den Platz des Verteidigers. Stehen mehrere Verteidiger auf einem Haufen, dann verteidigen und verlieren sie auch alle zusammen. Eine Ausnahme bilden da nur die Städte, da müssen nacheinander alle Verteidiger besiegt werden. Die einzige Ausnahme bildet die Kernwaffe, sie macht fast alles kaputt, inklusive der Landschaft ...

Staatsformen

Es gibt folgende Staatsformen in *Civilization*, von denen jede ihre eigenen Vor- und Nachteile hat.

Despotismus: Am Anfang die einzig verfügbare. Es werden vom Volk keine Fragen gestellt, man kann Verträge ablehnen und brechen, wie man will und seine Truppen

bewegen, wie man es für richtig erachtet. Die Nachteile sind eine schlechte Verwaltung und Unzufriedenheit in der Bevölkerung, da das Kriegerrecht gilt.

Monarchie: Man verfügt über eine bessere Wirtschaftsstruktur als beim Despotismus, aber das Militär ist teuer, und in den Städten stationierte Einheiten erhöhen die Unzufriedenheit in der Bevölkerung. Das Ausmaß der Korruption steigt mit der Entfernung von der Hauptstadt.

Kommunismus: Es gelten dieselben Angaben wie bei der Monarchie mit Ausnahme der Korruption: Die ist überall gleich hoch.

Republik: Der schönste Nebeneffekt der Republik ist die erhöhte Handelsaktivität und Rohstoffgewinnung aus dem Umland. In den Städten stationierte Einheiten verursachen keine Unzufriedenheit, aber wenn die Einheiten die Städte verlassen, wird die Bevölkerung unzufrieden. Korruption existiert wie in der Monarchie.

Demokratie: Es gelten die dieselben Voraussetzungen wie in der Republik mit Ausnahme der Korruption, denn die gibt es in der Demokratie nicht. Revolten, die nicht sofort behoben werden, stürzen allerdings das gesamte Reich in Anarchie.

Diplomatie

Hier wundert man sich gerade zu Anfang über die Ungerechtigkeiten dieses Spiels, denn gerade bei der Diplomatie haben die Gegner einen großen Vorteil. Jede feindliche Einheit kann Verhandlungen wie ein Diplomat führen, auch weiß der Gegner immer, ob sich eine Erpressung lohnt und welche technischen Fortschritte man erzielt hat. Selbst kann man diese Informationen nur dann erhalten, wenn man eine Botschaft beim Gegner errichtet hat. Zur Kontaktaufnahme ist dann aber immer noch ein extra Diplomat notwendig. Es ist eine der Schwierigkeiten, einen Diplomaten in eine Stadt eines verfeindeten Reiches zu bringen, schließlich kann er auch sabotieren oder spionieren. Man sollte also im Kriegsfall immer für den Schutz seiner Diplomaten sorgen.



Spionage ist eine echte Alternative zur Eigenentwicklung der Wissenschaften. Es kostet weniger (nur die Kosten für den Diplomaten) und geht recht schnell. Leider legen die anderen Herrscher Spionage als kriegerischen Akt aus und kündigen darauf die Friedensverträge.

Sabotage ist eine Möglichkeit, die Entwicklung einer Stadt zu hemmen oder sie »sturmreif« zu machen. Ein Saboteur kann die Mauern vernichten oder den Aufbau neuer Truppen verhindern, er kann den Bau neuer Einrichtungen verhindern und dem Gegner alle Arten von Steinen in den Weg legen.

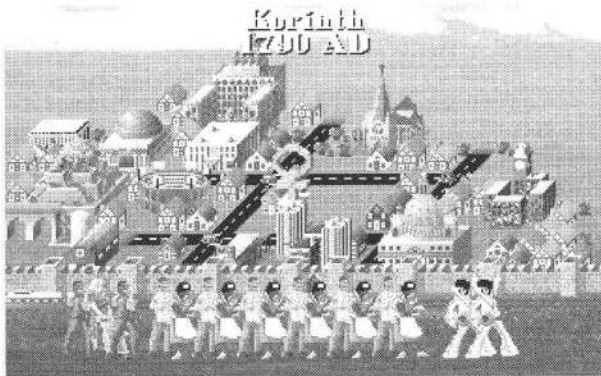
Die Konkurrenten



Die Reiche der Konkurrenz werden von bekannten, historischen Persönlichkeiten der einzelnen Nationen geführt. Jede Person regiert ihr Reich nach dem Beispiel der historischen Persönlichkeit. Alexander der Große (Griechenland) und Dschingis Khan (Mongolei) sind Eroberer, Hammurabi (Babylon) und Lincoln (Amerika) sind Entwickler und zumindest am Anfang mit dem friedlichen Aufbau ihrer Reiche beschäftigt. Später können auch diese beiden zu einer echten Plage werden,

denn wenn sie sich im Vorteil glauben, wenden sie ähnliche Methoden wie Alexander an.

Die Weltwunder



Einige Weltwunder auf einen Blick:
 »Darwins Forschungsreise«, »Isaac Newton-College«, »Frauenwahlrecht«, »Kapelle des Michelangelo«

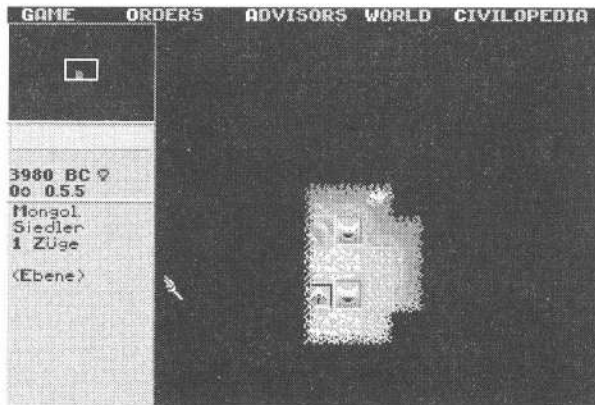
Die Reiche und ihre Macht werden durch die Weltwunder unterstützt und repräsentiert. Die Weltwunder sind nicht nur wegen ihrer Punktezahl für ein gutes Gesamtergebnis interessant, sondern sie bieten auch Entwicklungshilfe und stabilisieren Ihr Reich. Fast jedes Weltwunder hat eine besondere Eigenschaft, die im Handbuch und in der *Civilopedia* nachzulesen sind. Je eher Sie ein Weltwunder gebaut haben, desto eher können Sie die besonderen Vorteile nutzen. Manche Weltwunder verlieren allerdings im Laufe der Geschichte ihre Bedeutung (z.B. die Große Bibliothek von Alexandria, wenn die Universi-

täten entwickelt werden). Probieren Sie einfach alle mal aus, und finden Sie Ihre persönlichen Lieblingsweltwunder.

HELP?!

Wir möchten hier eine Entwicklungsstrategie vorstellen, die sehr oft Erfolg hat. Ein Patentrezept kann es natürlich nicht sein, denn jedes Spiel entwickelt sich anders. Voraussetzung für diese Strategie ist relative Ruhe. Wenn zwei oder drei aggressive Nachbarn gegen den eigenen Staat vorgehen, dann wird diese Strategie nicht funktionieren (auch hier kann es Ausnahmen geben ...).

Dieses Rezept funktioniert bei den unteren Schwierigkeitsstufen fast immer, und bei den hohen ist die Chance recht hoch (als Kaiser geht halt vieles daneben).



Zu Beginn sollte man in jedem Fall eine schnelle Ausbreitung anstreben. Gehen Sie schnell vor. Wenn Sie eine Stadt gegründet haben, bauen Sie eine Milizeinheit zur Verteidigung und eventuell Truppen zur Erkundung. Gerade zu Beginn sollten diese Erkundungstruppen billig oder schnell sein (also Miliz oder Kavallerie). Bevor Sie etwas anderes bauen, legen Sie sich eine weitere Siedlereinheit zu, die das Land um die Stadt herum kultiviert und Straßen baut, während Sie in der Stadt Korn-

kammer oder Tempel bauen. Übertreiben Sie den Geländeausbau nicht, sondern schicken Sie die Siedlereinheit los, um eine neue Stadt zu gründen. Achten Sie aber in dieser Phase auf ein zügige wissenschaftliche Entwicklung, was Sie jetzt an die Konkurrenten verlieren, lässt sich nur schwer wieder aufholen.

Gehen Sie auf die Angebote Ihrer Gegner wie den Wissensaustausch nur ein, wenn Sie entweder viel gewinnen oder wenig verlieren können. Geben Sie nach Möglichkeit kein militärisches Wissen aus der Hand (z.B. das Rad oder das Schwarzpulver).

Versuchen Sie, schnell die Republik zu entwickeln und als Staatsform einzusetzen. Es erschwert zwar die Angriffe gegen andere Staaten, aber auf Krieg ist noch nie ein dauerhaftes Reich errichtet worden.

Versuchen Sie, mit wenig Militär auszukommen. Soldaten kosten Geld und Rohstoffe, die an anderer Stelle eingespart werden müssen. Wenn Ihre Gegner es zulassen, seien Sie sparsam.

Nutzen Sie die besonderen Eigenschaften der Weltwunder. Schauen Sie sich alle an, und wählen Sie die Ihnen am sinnvollsten erscheinenden aus. Jeder setzt andere Prioritäten und hat andere Vorlieben.

Auch, wenn es im Moment nicht nötig erscheint, bauen Sie Einrichtungen wie Tempel, Kirche und Kolosseum solange die Bevölkerung zufrieden ist. Jede Revolte behindert Ihre Entwicklung und verschenkt Rohstoffe.

Wählen Sie Ihre Entwicklungen mit Bedacht und Sorgfalt aus. Hinweise, welche Technologie zur Entwicklung einer anderen benötigt wird, geben das Handbuch und die *Civilopedia*. Entwicklungen in Gebieten, in denen Sie nicht geforscht haben, können Sie durch Weltwunder, Diplomatie oder Eroberungen erwerben.



Hindern Sie den Gegner daran, sich in Ihrer Nähe festzusetzen und Ihre Städte zu belagern. Sie können dann nicht mehr beeinflussen, welche Einheiten vor Ihnen auftauchen.

Achten Sie auf Ihre Staatskasse. Ein finanzielles Polster ist immer recht gut. Eroberte Städte brauchen neue Truppen, und die Schäden müssen wieder repariert werden. Eine Geldspritze kann die Entwicklung einer Stadt immens beschleunigen.

Gehen Sie von Zeit zu Zeit mal alle Ihre Städte anschauen, und geben Sie finanzielle Zuwendungen zum Ausbau der Stadt. Verteilen Sie gelegentlich die Landnutzung neu, um den Bau neuer Einrichtungen zu beschleunigen, mehr Lebensmittel zu erhalten oder den Handel anzukurbeln.

Achten Sie bei einigen Weltwundern und Entwicklungen auf die Nebeneffekte. Fangen Sie negative Effekte rechtzeitig ab. Die »Erfindung« hebt beispielsweise den Effekt der *Hängenden Gärten* (ein glücklicher Bürger pro Stadt) auf. Revolten können die Folge sein. Natürlich können Sie so auch den Gegner schwächen, denn Städte, in denen revoltiert wird sind leichter (und billiger) zu übernehmen als andere.

Echtzeit-Strategiesimulationen

Einleitung

Diese Art von Strategiespielen sind mit Abstand die actionhaltigsten, die in diesem Buch besprochen werden. Sie sind in der Regel direkt und unmittelbar am Sieg oder dem Untergang (Tod) Ihrer Einheiten oder Männer beteiligt und müssen eine gehörige Portion Taktik und Strategie beherrschen, um siegreich aus den Schlachten hervorzugehen.

Bei manchen Spielen waren wir uns schließlich gar nicht mehr so sicher, ob sie jetzt doch noch unter den Oberbegriff *Strategiespiele* fallen, oder ob es nicht doch viel eher Actionspiele sind, mit einer kleinen Strategieeinlage als Tarnung und Aufwertung eines sonst eher lahmen Spielkonzepts.

Trotzdem glauben wir, daß wir mit den vorliegenden Spielen *Space Hulk*, *UFO – Enemy unknown* und *Syndicate + American Revolt* wirklich vollwertige Strategiespiele gefunden haben, die durch ihren starken Actioncharakter zu wirklichen Hits und Bestsellern geworden sind.

Eine allgemeine Beschreibung dieser Spielart fällt schon deshalb schwer, weil sich in kaum einem anderen Genre die Spiele mehr unterscheiden.

Den meisten Spielen gemeinsam ist allerdings der *Echtzeitcharakter*, der ihnen den Namen gegeben hat. Diese Spiele fordern in der Regel hervorragende Reaktionsfähigkeit und eine schnelle Auffassungsgabe vom Spieler, gepaart mit strategischem und taktischem Verständnis. Es liegt also in den meisten Fällen direkt an der Reaktionsschnelligkeit des einzelnen Spielers, ob seine Spielfiguren überleben oder nicht.

Viele der *Echtzeitstrategiesimulationen* (welch ein Wort) fordern neben der Reaktionsschnelligkeit noch eine weitere Fähigkeit, die oft von Spiel zu Spiel unterschiedlich ist.

Bei *Space Hulk* muß der Spieler neben einer großen Portion Reaktionsschnelligkeit auch sehr viel taktisches Verständnis mitbringen, um Situationen schnell analysieren zu können und seine Männer nicht in eine Falle stapfen zu lassen.

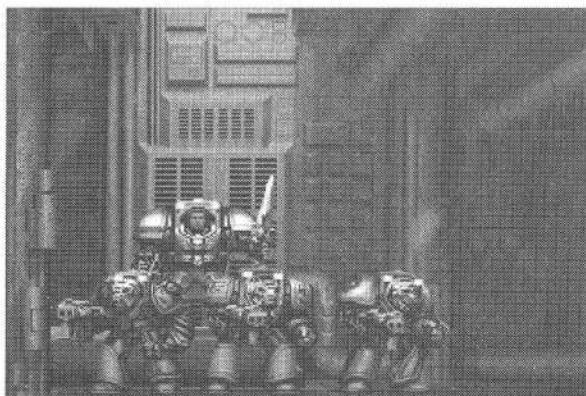
Syndicate ist neben *Space Hulk* das Echtzeitspiel par excellence. Sie brauchen gute Nerven, eine schnelle Reaktion und ein gutes taktisches Gespür, um für jeden Auftrag die passende Ausrüstung auszuwählen, die richtigen Gegenstände erforschen zu lassen und schließlich Ihre Männer durch die Labyrinth moderner Riesenstädte zu führen.

UFO – Enemy unknown tanzt als einziges der hier vorgestellten Strategiespiele in bezug auf die geforderte Reaktionsgeschwindigkeit des Spielers aus der Reihe, da das Spiel in Runden abläuft und somit keinen Echtzeitfaktor bietet. Dieses kleine Manko macht das Spiel aber durch eine schöne Hintergrundgeschichte, einen wirklich brauchbaren Strategieteil und durch hervorragend durchgeplante Einsätze mehr als wett. Aus diesem Grund haben wir uns doch dazu entschlossen, dieses Spiel in dieses Kapitel aufzunehmen.

Sicherlich gibt es noch eine ganze Reihe von weiteren Spielen, die es wert gewesen wären, hier genannt zu werden, und viele Spielehersteller planen für die nahe Zukunft einige Spiele, die prima in dieses Kapitel gepaßt hätten. Aber irgendwann geht selbst der meiste Platz zur Neige, und irgendwann kann man einfach nicht *noch* eine Neuheit hineinbringen. Deshalb mußten wir schweren Herzens eine Auswahl treffen, bei der wir uns von unserem persönlichen Geschmack und von den Verkaufszahlen der einzelnen Spiele haben leiten lassen. Sollten wir ein für Sie unverzichtbares Spiel in dieser Rubrik vergessen haben, so bitten wir, dies zu entschuldigen.

Space Hulk

Spielvarianten



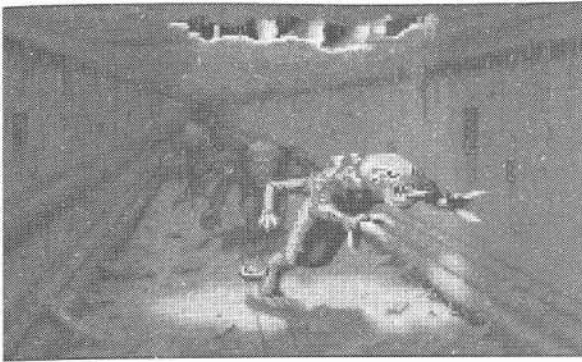
Stahl, Fels und Eis, die durchs All treiben). In diesen Hulks stehen Ihre Männer einem Feind gegenüber, der zahlenmäßig völlig überlegen ist, den *Genestealers*, die nur darauf warten Ihre Männer abzuschlachten. Ziel ist es, Ihre Terminatoren am Leben zu erhalten, bis sie die jeweilige Aufgabe erfolgreich bewältigt haben.

Space Hulk gehört zu den Strategiespielen, die zuerst für den Tabletop-Markt, unter dem Titel *Warhammer 40000*, und für den Brettspielmarkt, unter dem Titel *Space Hulk*, entwickelt und dann, nach meist großem Erfolg, auch als Computerspiel adaptiert wurden.

Es ist jedoch meist eine Gratwanderung, ob diese Spielumsetzungen gelingen und ein ähnlicher Erfolg wie beim Brettspiel wiederholt werden kann. Im Falle von *Civilization* zum Beispiel gelang dies, im Falle von *Space Hulk*, trotz einer guten Umsetzung, mit brauchbarer Grafik und hervorragender Sprachunterstützung, nicht unbedingt.

Grundidee

Die Grundidee von *Space Hulk* ist recht einfach erklärt, Sie steuern eine Gruppe von 5 oder 10 genetisch optimierten und perfekt geklonten Space Marines, sogenannte *Terminatoren*, durch die dunklen Gänge eines Hulks (riesige verlassene Raumschiffe aus



Das ganze Spielgeschehen läuft größtenteils in Echtzeit ab, d.h., Sie haben zwar eine gewisse Zeit, in der Sie die Spielzeit einfrieren können, ist diese aber verbraucht, läuft alles in der normalen Geschwindigkeit ab, und Sie müssen oftmals höllisch schnell reagieren, um einen Ihrer Terminatoren aus den Klauen eines Genestealers zu befreien.

Spielablauf

Der Hauptbildschirm



Nach dem Start des Spiels sehen Sie diesen Bildschirm als erstes, hier können Sie auswählen, ob Sie eine der beiden Trainingskampagnen oder direkt eine der Space-Hulk-Missionen spielen möchten. Sie verlassen das Spiel über die Tastenkombination **[Shift] + [Q]**.

Missionsauswahl

Durch einen Mausklick auf den Schriftzug

Tutorials wechseln Sie zum Auswahlschirm für die Space-Hulk-Trainingsmissionen. Hier haben Sie die Auswahl zwischen dem Grund- und dem Fortgeschrittenentraining. Ein Klick mit der linken Maustaste bringt Sie in das jeweilige Untermenü.

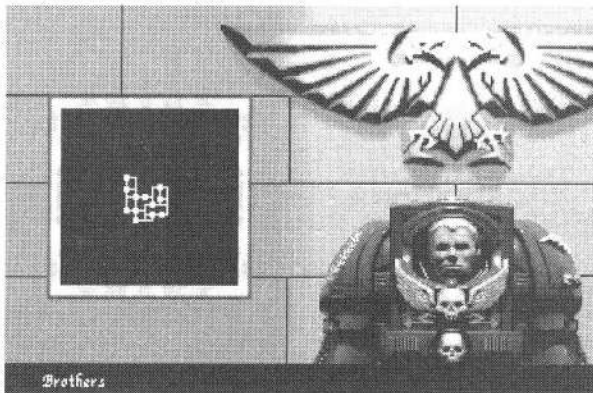
Sie haben sowohl im Basic- als auch im Advanced-Tutorial die Auswahl zwischen 9 einzelnen Trainingsmissionen, die Sie entweder nacheinander oder in einer beliebigen Reihenfolge spielen können (es ist nicht nötig, eine Mission zu bestehen, um die nächste spielen zu können). Es empfiehlt sich aber, zumindest beim ersten Mal, die Trainingsmissionen der Reihe nach zu spielen, um ein Gefühl für die Steuerung der Terminatoren zu bekommen, bevor man zu schwierigeren Missionen übergeht.

Haben Sie das Training bereits aufgenommen, können Sie mit einem Klick auf den Schriftzug *Continue Tutorial* das Training nach der zuletzt gespielten Mission fortsetzen.

Briefing

Nachdem Sie sich für eine Trainingsmission entschieden haben, werden Sie vom Oberbefehlshaber der Space Marines in einer religiösen und glorifizierenden Art und Weise gebrieft. Er erklärt Ihnen die Lage, teilt Ihnen mit, wie viele Teams (*Squads*) zu Ihrer Verfügung

stehen, was Ihr eigentlicher Auftrag ist, und welche Waffen Ihrem Team zugewiesen wurden (nur bei der Space-Hulk-Option *Neue Missionen* können Sie selbst Ihr Team auswählen und auch die Waffen nach Ihren Bedürfnissen zuweisen). Schließlich bekommen Sie anhand eines taktischen Displays erklärt, wie der Abschnitt des Space Hulks aussieht, in dem Sie und Ihre Männer eingesetzt werden, wo Sie starten werden und wo ggf. der Ausgang liegt. Des weiteren erfahren Sie, wie viele Männer zum erfolgreichen Abschluß einer Mission überleben müssen, aus welchen Bereichen des Hulks der Gegner zu erwarten ist, und wo ggf. Ihr Zielgebiet liegt.



Die taktischen Displays sind zusammen mit der Missionsbeschreibung in dem sehr gut und unterhaltsam aufgemachten Handbuch nochmals aufgeführt, damit Sie sich schon vorher informieren können, was auf Sie zukommt.

Kontrollen

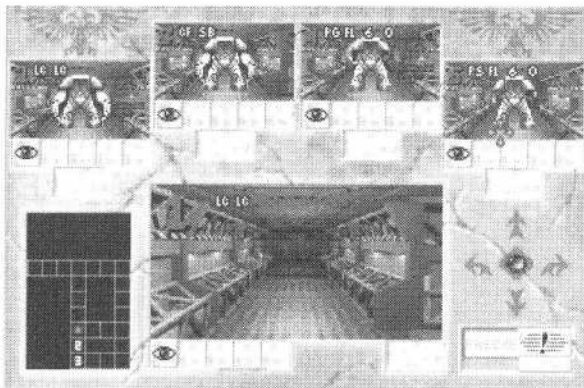
Da Sie bei *Space Hulk* ständig unter Zeitdruck stehen, ist es unerlässlich, daß Sie die Kontrollen zur Steuerung Ihrer Terminatoren

blind beherrschen, denn während eines Gefechts haben Sie in den seltensten Fällen Zeit, noch schnell etwas im Handbuch nachzuschlagen.

Die Steuerung von *Space Hulk* ist zweigeteilt, zum einen haben Sie den *Terminatorbildschirm* mit seinen fünf Kameramonitoren, über die Sie direkt die Steuerung und die Aktionen eines jeden Terminators kontrollieren können. Als zweites haben Sie einen Planungsbildschirm, über den Sie Ihre Terminatoren über größere Strecken hinweg steuern können.

Im Regelfall werden Sie während eines Szenarios Ihre Einheiten zunächst über den Planungsbildschirm steuern, und sobald sich die ersten Feinde zeigen, zwischen Planungs- und Terminatorbildschirm hin- und herschalten.

Der Terminatorbildschirm



Das Auffälligste an diesem Schirm sind die vier kleinen und der eine große Kameramonitor, über die Sie die Umgebung direkt aus der Sicht Ihrer Terminatoren sehen. Den Terminator, der auf dem großen Monitor angezeigt wird, kontrollieren Sie direkt. Das heißt, Sie steuern direkt seine Bewegungen und seine Aktionen wie schießen o.ä.

Jeder Terminator ist mit einer Nummer versehen, die mit den Anzeigen auf dem Scanner und dem Planungsbildschirm übereinstimmen.

Am oberen Monitorrand eines jeden Terminators sehen Sie die Kürzel für die Waffen, die er trägt, sowie gegebenenfalls seine noch verbleibende Schußzahl und die Anzahl der Nachlademöglichkeiten.

Sie können den Terminator entweder über den Bildschirm direkt bewegen, indem sie die Maus an den oberen, unteren, linken oder rechten Rand des Hauptmonitors ziehen. Der Mauszeiger verändert sich, und mit einem Klick auf die linke Maustaste bewegen Sie den Terminator (links = Drehung nach links, rechts = Drehung nach rechts, oben = vorwärts gehen, unten = rückwärts gehen), ein Klick in den Monitor löst aus der Waffe des Terminators einen Schuß.

Diese Steuerung ist auch über die Pfeile auf der rechten Bildschirmseite möglich, wobei der Schuß durch einen Klick auf den Punkt in der Mitte ausgelöst wird.

Zwischen den einzelnen Terminatoren können Sie sehr schnell hin- und herwechseln, indem Sie einfach den Mauszeiger auf den Monitor des gewünschten Terminators bewegen und einmal die rechte Maustaste drücken.

Unter den Kameramonitoren sehen Sie später die Befehlsfolgen, die Sie für jeden Terminator im Planungsmodus eingegeben haben.

In der linken Bildschirmecke befindet sich eines der wichtigsten Instrumente Ihrer Terminatoren, der Scanner. Mit seiner Hilfe können die gegnerischen und eigenen Positionen in einem gewissen Umkreis um den führenden Terminator bestimmt werden. Dies ist eine unerläßliche Hilfe, um nicht blindlings in Fallen hineinzutappen, was die Terminatoren ohne Ihre Hilfe nur zu gern tun.

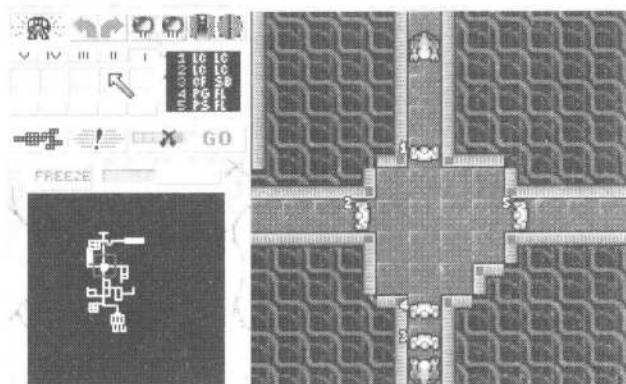
Rechts unten in der Ecke des Bildschirms haben Sie noch drei Bedienungselemente, die Sie immer gut im Auge behalten sollten. Das sind zum einen der *Freeze*-Knopf, mit dem Sie zwischen Echtzeit und eingefrorener Zeit umschalten können und zum anderen der *Switch-Squad*-Knopf, mit dem Sie zwischen zwei Einheiten umschalten können, falls Sie einmal mit 10 Mann unterwegs sind. Dieser Knopf blinkt, sobald die andere Gruppe in Gefechte verwickelt wird. Schließlich gibt es noch den *Stoppzeitbalken*, auf dem Sie ersehen können, wieviel Zeit Sie noch im Freeze-Time-Modus verbringen können, bevor Sie wieder gnadenlos in die Echtzeit zurückgeworfen werden.

Bei manchen Aufträgen haben Sie ein bestimmtes Zeitlimit, in dem Sie die Mission erfolgreich beenden müssen. Sie sehen dann die noch verbleibende Zeit in Form einer Sanduhr unter dem Bildschirm des führenden Terminators.

Der Planungsbildschirm

Dies ist der Ort, an dem Ihre strategischen und taktischen Fähigkeiten gefragt sind.

Zwischen Terminatorbildschirm und Planungsbildschirm wechseln Sie per Klick der rechten Maustaste (im Terminatorbildschirm auf den Scanner klicken, im Planungsbildschirm auf den Übersichtsplan).



Im Planungsbildschirm blicken Sie von oben auf den Bereich des Space Hulks, in dem sich Ihre Mannen gerade befinden. Konnte der Hulk nicht richtig gescannt werden, sehen Sie nur den Bereich, den Ihre Terminatoren sehen können oder bereits erforscht haben.

Mit einem Mausklick auf den gewünschten Terminator können Sie ihm über die Symbolleisten gezielte Befehle geben, die die-

ser, nachdem das Geschehen wieder in Echtzeit läuft, auch strikt ausführen wird.

Mögliche Befehle sind: *bewegen*, *drehen*, *schießen* und *Türen öffnen/schließen*. Insgesamt können Sie einem Terminator 5 Aktionen befehlen, die dieser dann nacheinander ausführt. Die Symbole für die einzelnen Aktionen sehen Sie in der Befehlsschrittliste.

Bewegen: Standardmäßig bewegen sich alle Ihre Terminatoren im sog. *Overwatch*-Modus, einer Form der Dauerbereitschaft, in der sie in der Lage sind, eigenständige Entscheidungen zu treffen bzw. auf Gefahren reagieren können. Das bedeutet jedoch nicht, daß Ihr Mann seinen Posten verlassen würde. So eine Pflichtverletzung käme bei den Space Marines nie vor, lieber lassen sie sich abschlachten.

Diesen Modus sollten Sie möglichst immer eingeschaltet lassen, damit Ihre Terminatoren einer Gefahr nicht hilflos ausgeliefert sind. Aber Vorsicht, Terminatoren im Overwatch-Modus sehen geschlossene Türen idiotischerweise als Gefahr an und schießen sie auf. Sollten sie das bei einer Tür tun, die Sie wieder schließen müssen, um die Aufgabe erfolgreich zu beenden (z.B. bei einem Transporter, der durch Schließen der Türen aktiviert wird), haben Sie leider verloren. Schalten Sie den Overwatch-Modus also gegebenenfalls ab, bevor ein Unglück passiert.

Drehen: Mit einem Klick der linken Maustaste auf dieses Symbol befehlen Sie Ihrem Terminator eine 90°-Drehung nach links, mit einem Klick der rechten Maustaste befehlen Sie eine 90°-Drehung nach rechts.

Schießen: Mit diesen Symbolen können Sie Ihrem Terminator das Abfeuern seiner Waffen befehlen (Linksklick = Waffe 1, Rechtsklick = Waffe 2). Über die Römischen Zahlen I-V unter den Steuersymbolen können Sie dann die Schußzahl auswählen und schließlich auf der Planungskarte das kleine Fadenkreuz auf den Bereich platzieren, wohin Sie schießen lassen möchten.

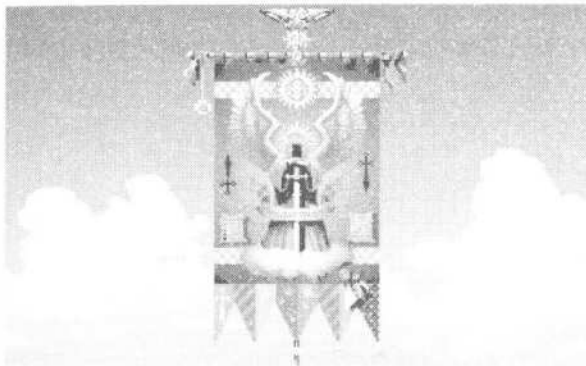
In diesem Zusammenhang ist übrigens zum Teil der Knopf zum Anzeigen der Reichweite einer Waffe eines Terminators recht praktisch, damit man sofort sehen kann, welchen Bereich man mit einem Schuß erreichen kann.

Türen öffnen/schließen: In einer Befehlsreihenfolge können Sie mit einem Klick der linken Maustaste das Öffnen einer Tür und mit der rechten Maustaste das Schließen einer Tür befehlen.

Alle weiteren Befehlsoptionen sind ausführlich im Handbuch erklärt.

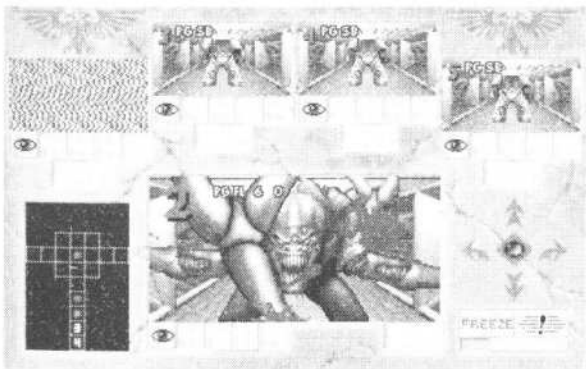
Kämpfen

Die einzige Aufgabe, für die Ihre Marines geboren und geschaffen wurden, ist zu kämpfen und zu vernichten. Das scheint manchmal leichter als es wirklich ist, da der Feind zahlenmäßig hoffnungslos überlegen ist. Die einzige Chance, die Sie haben, ist, gewitzter und cleverer als die Genestealer zu sein, um den Kampf doch noch für sich zu entscheiden.



Daher sollte ein gut durchgeführter Einsatz auch immer aus zwei Phasen bestehen, der Planungsphase, in der Sie Ihre Terminatoren auf dem Planungsbildschirm möglichst schnell in strategisch günstige Positionen bringen und aus der Kampfphase, in der Sie Ihre Terminatoren gezielt gegen die Genestealer einsetzen. Diese Kampfphase sollten Sie im Regelfall über den Terminatorbildschirm steuern und nur für eine Begutachtung der Lage oder für größere Befehlsabläufe im Freeze-Time-Modus in den Planungsbildschirm wechseln.

Dafür gibt es einen einfachen Grund, Sie reagieren meist schneller als Ihre Terminatoren, deshalb haben Ihre Männer höhere Überlebenschancen, wenn Sie sie im Kampf direkt steuern und selbst entscheiden, wann Sie wohin schießen wollen.



Ist ein Genestealer übrigens erst einmal an einen Ihrer Männer herangekommen, ist es mit Ihrer Entscheidungsfreiheit vorbei. Nun entscheidet das Sicherheitsprogramm Ihres Terminators über den Einsatz seiner Nahkampfwaffe (falls er eine besitzt). Sie können jetzt nur noch zuschauen und hoffen, daß Ihr Mann den Gegner in Grund und Boden stampft. Deshalb: *Zuerst steuern und denken, bevor man nur noch zuschauen kann.*

Bei manchen Waffen gibt es übrigens noch eine versteckte Panik-Option, mit der Sie entweder eine Waffe zur Explosion bringen, oder ihren ganzen Munitionsvorrat auf einmal verschießen können. Dies ist im Regelfall die letzte Aktion, die Ihrem Terminator noch übrigbleibt, da er danach entweder mit seinen Feinden in die Luft geflogen ist oder hilflos und ohne Munition auf sein Ende warten muß. Setzen Sie diese Option also weise und überlegt

ein, Sie schicken einen Ihrer Männer damit in den sicheren Tod, aber manchmal ist das die einzige Hoffnung für den Rest Ihrer Einheit und – wie schon der Imperator sagte: *Ein Opfer für die Freiheit ist kein vergebenes Opfer*.

Sie sollten übrigens von der Opferung eines Ihrer Terminatoren tunlichst absehen, wenn es Ihre Aufgabe ist, alle Terminatoren sicher zum Einsatzschiff zurückzubringen, aber das versteht sich ja von selbst.

Haben Sie sich entschieden, die ultima ratio anzuwenden, können Sie dies mit einem Klick auf beide Maustasten gleichzeitig im Terminatorbildschirm auslösen. Näheres dazu finden Sie bei der Erläuterung der Waffen.

Missionen

Wie schon erwähnt, ist es bei *Space Hulk* Ihre Aufgabe, eine Reihe von Missionen erfolgreich abzuschließen, um der Genestealer-Gefahr Herr zu werden. Es sind insgesamt 60 Missionen, von denen manche einzeln anwählbar sind und andere in einer ganzen Kampagne hintereinander durchgespielt werden müssen.

Training

Das Kampftraining Ihrer Terminatoren ist zweigeteilt. Es besteht aus einem Grundtraining, das in 5 einzelne Trainingsmissionen unterteilt ist und einem Fortgeschrittenentraining mit 9 Missionen.

Beide Trainingsprogramme bauen vom Schwierigkeitsgrad aufeinander auf, so daß Sie einen optimalen Lernerfolg dann erzielen, wenn Sie alle Missionen der Reihenfolge nach durchspielen. Sollten Sie aber als Befehlshaber in einem der Trainingszenarios kläglich versagen, müssen Sie die Hoffnung nicht aufgeben, da Sie einzelne Missionen auch überspringen können, es bleibt ganz Ihnen überlassen. Vergessen Sie aber nicht: Sollten Sie eine Mission begonnen haben, so beenden Sie sie nur durch Ihren Tod, einen kompletten Fehlschlag oder einen glorreichen Sieg.

Space Hulk – Original Missionen

Zur vollständigen Ausbildung eines Space Marines gehört es auch, daß Sie in der Lage sind eine Vielzahl von verschiedenen Einsätzen in unterschiedlicher Mannschaftsstärke und mit unterschiedlicher Aufgabenstellung zu bewältigen, bevor Sie zur Elite der Space Marines, der **Death Wing Company** gehören dürfen.

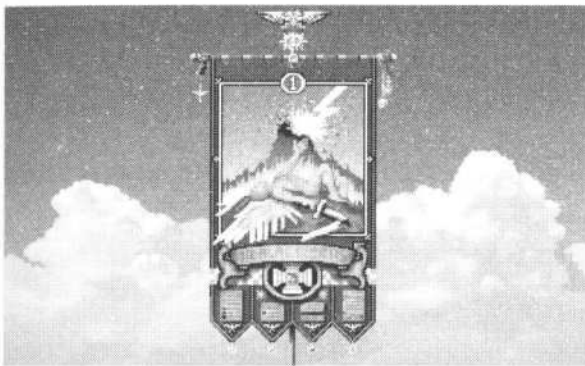
Diese Einsätze sind dreigeteilt, sie bestehen aus den sogenannten *Original Missionen*, in denen Sie bunt gemischte Aufgaben zu erfüllen haben, aus Missionen, die Sie nur mit einer Einheit von fünf Terminatoren erfüllen müssen und aus Missionen, für die Sie zwei Einheiten mit insgesamt zehn Terminatoren zur Verfügung gestellt bekommen. Bei allen diesen Missionen können Sie frei entscheiden, welche Sie annehmen wollen und welche nicht. Das Missionshandbuch leistet dafür übrigens gute Entscheidungshilfe, da es Sie über die Tragweite Ihrer Mission informiert, bevor Sie sich entschieden haben. Denn auch hier gilt

wieder: Haben Sie eine Mission erst einmal angenommen, gibt es für Sie nur noch Sieg oder Niederlage, ein Abbruch der Mission ist zwar über die Taste **[T]** möglich, wird aber als Niederlage gewertet.

Insgesamt gilt es, 16 verschiedene Missionen zu bestehen, plus weiteren neun *Neue Missionen*, bei denen Sie Ihr Geschick in der Zusammenstellung und Bewaffnung einer eigenen Einheit unter Beweis stellen müssen.

Erst danach sind Sie reif für die große Herausforderung der Death Wing Eliteeinheit. Natürlich können Sie es auch schon früher versuchen, aber ob Sie damit Erfolg haben bleibt ungewiß.

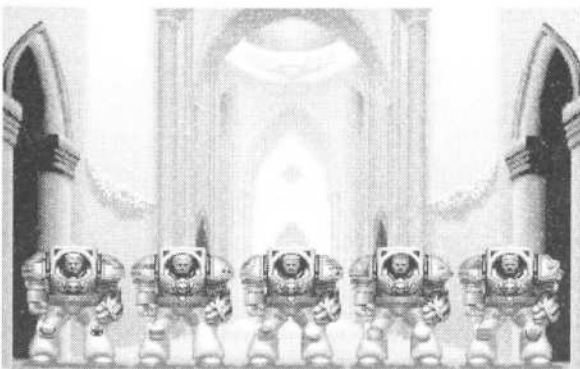
Death Wing im Einsatz



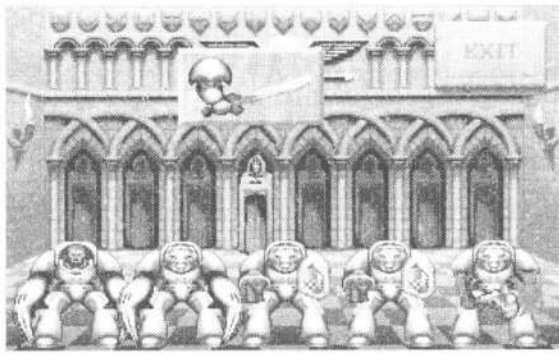
Sind Sie erst einmal bei der Death Wing Company, geht es Schlag auf Schlag ohne Gnade voran. Von jetzt an gilt es, jede Mission, die Ihnen aufgetragen wird zu erfüllen, sonst geht es nicht weiter. Insgesamt sind hier 21 immer schwerer werdende Missionen zu erfüllen, die Sie manchmal mit einem, manchmal mit fünf und manchmal mit zehn Terminatoren bewältigen müssen.

Bei einem Teil der Missionen wird, wie schon zuvor auch, der Imperator Ihre Einheit und deren Bewaffnung auswählen, aber in bestimmten Fällen dürfen Sie auch selbst entscheiden, wen Sie als Offizier in Ihrer Einheit haben möchten, und mit welchen Waffen die Technologie-Priester sie ausrüsten sollen. Sollten Sie dabei irgendeine entscheidende Waffe vergessen, wird man Sie nachsichtig darauf hinweisen, aber für eine fehlerhafte Waffenauswahl sind Sie alleine verantwortlich, wählen Sie also weise ...

Waffenauswahl



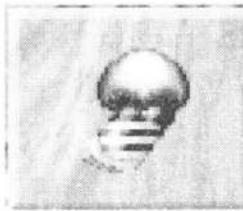
Sind Sie in den Rängen der Space Marines erst einmal aufgestiegen, dauert es sicher nicht mehr lange, bis Sie Ihre erste Terminator-Einheit selbst zusammenstellen und ausrüsten dürfen. Dazu wird Ihnen der Oberbefehlshaber erst einmal fünf Offiziere mit ihrer Einheit vorstellen, aus denen Sie die für die anstehende Mission am qualifiziertesten erscheinende Mannschaft auswählen. Manche dieser Einheiten sind bereits mit Waffen ausgestattet, manche müssen Sie selbst von Grund auf ausrüsten.



Danach geht es weiter in die Kathedrale der Technologie-Priester, in der Sie von jedem Priester eine bestimmte Waffe präsentiert bekommen. Über einen kurzen Mausklick auf den Arm des gewünschten Terminators rüsten Sie diesen dann mit der jeweiligen Waffe aus.

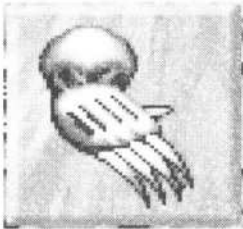
Die Waffen sind aufgeteilt in Nahkampf- und Distanzwaffen:

Nahkampfaffen



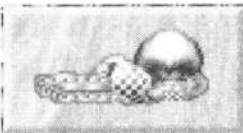
Power Glove (Krafthandschuh)

Ein schwerer gepanzerter Handschuh mit eigener Energieversorgung. Wo Sie damit hinschlagen, wächst kein Gras mehr. Im übrigen die einzige Bewaffnung, mit der Sie Gegenstände aufheben können. Bedenken Sie das bei Missionen, in denen Sie etwas aus einem Hulk bergen müssen. Wenn Sie nur einen Mann mit Krafthandschuh ausrüsten und dieser dem Feind zum Opfer fällt, ist Ihre Mission gescheitert.



Lightning Claws (Lichtkrallen)

Diese Waffe besteht aus messerscharfen Klauen für beide Hände des Terminators, die zusätzlich noch unter Hochspannung gesetzt wurden. Mit dieser Waffe ist ein Terminator im Nahkampf einem Genestealer fast ebenbürtig, aber eben nur fast. Leider kann ein mit Lichtkrallen ausgestatteter Terminator keine zusätzliche Distanzwaffe tragen.



Chain Fist (Kettenfaust)

Die Kettenfaust ist im Prinzip nur ein Krafthandschuh mit angesetztem Kettenschwert, aber das macht sie nicht weniger gefährlich für einen Gegner, der ihr zu nahe kommt. Ihr einziges Problem ist, daß sie sehr klobig und damit langsam ist. Man kann sich nie sicher sein, ob der Terminator die Waffe noch rechtzeitig nach oben bekommt

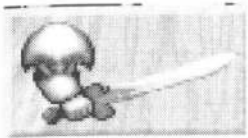


Thunder Hammer & Storm Shield (Donnerhammer & Sturmschild)

Diese beiden Waffen werden immer nur zusammen ausgegeben, so daß ein damit ausgestatteter Terminator nur zum Nahkämpfer zu gebrauchen ist.

Der Donnerhammer ist ein schwerer, unter Spannung gesetzter Stahlhammer, der sogar den stabilsten Genestealerkopf zum Explodieren bringt. Das Sturmschild ist eine reine Defensivwaffe, die Ihrem Terminator eine höhere Überlebenschance gegen angreifende Genestealer gibt.

Im absoluten Notfall bietet der Donnerhammer noch eine zusätzliche Panik-Option. Mit einem gleichzeitigen Klick auf beide Maustasten erreichen Sie, daß der Generator im Donnerhammer sich überlädt und in einer großen Explosion den Terminator und alles in seinem Umkreis vernichtet.



Power Sword (Energieschwert)

Das Energieschwert besitzt eine Klinge, die mit reiner Energie überzogen wurde und es damit zu einer verheerenden Nahkampfwaffe macht.

Distanzwaffen



Storm Bolter (Sturmblitzgewehr)

Die Standardbewaffnung der Terminatoren, es besitzt unbegrenzten Munitionsvorrat und eine hervorragende Reichweite. Der einzige Nachteil dieser Waffe ist, daß sie in Gefechten manchmal dazu neigt heißzulaufen und Ladehemmungen zu produzieren.



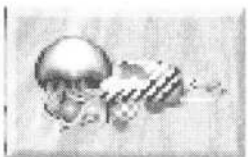
Assault Cannon (Sturmgranatkanone)

Diese Waffe ist eine modifizierte Version des Sturmblitzgewehrs. Durch ihre Gatling-Bauweise mit mehreren Läufen ist sie in der Lage, die Sturmblitz-Granaten in Salven von 50 Schuß zu verschießen.

Mit dieser Feuerrate ist die Sturmgranatkanone eine unersetzliche Unterstützungswaffe für jede größere Terminator-Einheit. Im Notfall können Sie über einen Klick auf beide Maustasten Ihren Terminator übrigens anweisen, den gesamten Munitionsvorrat auf einmal zu verschießen.

Einziger Nachteil dieser sonst so hervorragenden Waffe ist die auf zehn Schuß begrenzte Munitionskapazität.

Manchmal findet man jedoch in den Gängen der Space Hulks zufälligerweise herrenlose Munition zum Nachladen. Zum Aufheben der Munition empfiehlt sich übrigens ein Krafthandschuh, sonst bleibt die kostbare Munition nämlich liegen.



Heavy Flamer (Schwerer Flammenwerfer)

Die Genestealer sind eine böse Brut, die Sie am besten mit der reinigenden Flamme Ihres schweren Flammenwerfers beseitigen sollten. Größter Vorteil des Flammenwerfers ist seine flächendeckende Einsetzbarkeit (Feuerbereich 3x3 Felder).

Haupteinsatzgebiet der schweren Flammenwerfer ist jedoch nicht der offensive Einsatz, sondern die Reinigung von verseuchten Gebieten. Häufig wird Ihnen genau aus diesem Grund ein Mann mit einem Flammenwerfer zugeteilt, was ihn für die entsprechende Mission unersetzlich macht, achten Sie also in einem solchen Fall gut auf ihn.

Ein großer Nachteil des Flammenwerfers ist jedoch seine auf sechs Schuß begrenzte Munitionskapazität.

Im äußersten Notfall können Sie mit einem Klick auf die rechte und linke Maustaste den gesamten Napalm-Vorrat des Flammenwerfers zur Explosion bringen, was Ihren Terminator und alles in seiner Umgebung vernichtet.

Lösungstips

Um Ihnen den Anfang etwas zu vereinfachen, hier ein paar Tips zu den ersten Missionen, den Rest des Weges schaffen Sie dann sicher alleine.

Die Tips sind alle nur allgemeiner Natur. Es gibt viele andere Möglichkeiten, die Missionen zu bestehen, dies hier sind lediglich Lösungsvorschläge.

Ein letzter Hinweis: Beherzigen Sie die Tips, die Ihnen das Missionshandbuch bietet, sie enthalten manchmal versteckte Hinweise, ohne die manche Mission fast unlösbar erscheint. Scheuen Sie sich übrigens auch nicht, relevante Informationen in die abgedruckten Karten einzutragen, es ist ja schließlich Ihr Handbuch ...

Basic Tutorial

Für das Tutorial gilt allgemein, daß Sie es Schritt für Schritt durchspielen und dabei möglichst viele verschiedene Aktionen üben sollten.

Die ersten drei Anfänger-Tutorials sollen Sie lediglich mit der Steuerung eines oder mehrerer Terminatoren vertraut machen. Sie werden hier auf keine Feinde treffen, probieren Sie also ruhig alles aus.

Erst im Tutorial 4 werden Sie auf erste Feinde treffen. Hier gilt: schnell in Richtung Ausgang bewegen und im Kampf direkt steuern. Ansonsten über den Planungsbildschirm bewegen und dort nach der Entfernung der Feinde Ausschau halten.

Das letzte der Basic Tutorials wird schon langsam interessanter. Hier müssen Sie zum ersten Mal eine größere Anzahl von Genestealern auslöschen.

Ein kleiner Tip: Ziehen Sie Ihre Terminatoren in die rechte obere Ecke (einer mit Blickrichtung nach links, einer mit Blick in den nach unten führenden Gang) und dann bei Bedarf direkt steuern und schießen.

Advanced Tutorial

Auch für das noch recht einfache Advanced Tutorial (also das Fortgeschrittenen-Training) wollen wir nur allgemeine Tips geben:

Tutorial eins und zwei sollen nochmals das schnelle Bewegen der einzelnen Einheiten einüben. Es ist wichtig, daß Sie so schnell wie möglich Ihre Männer in sichere Ausgangspositionen bringen, bevor sich die Genestealer zu weit ausbreiten können. Haben Sie das erst einmal geschafft, werden Sie sie kaum noch kontrollieren können.

Bei den Tutorials 3 und 4 geht es primär darum, die Fähigkeit der Direktsteuerung der einzelnen Terminatoren zu vertiefen und einen Blick für die Gesamtlage zu bekommen.

Diese beiden Tutorials werden Sie außerdem nur dann schaffen können, wenn Sie Ihre Männer klug positionieren und sich gegenseitig Feuerschutz geben lassen.

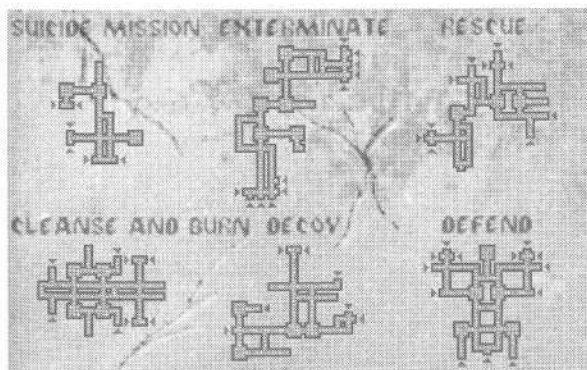
In Tutorial 5 geht es um die Steuerung von zwei Terminatoren-Teams. Wenn Sie es schaffen, die Übersicht zu behalten und wenn die Terminatoren sich gegenseitig Deckung geben, kann fast nichts schief gehen. Achtung: immer Abstand halten zwischen den einzelnen Terminatoren!!!

In Tutorial 6 geht es ausschließlich darum, daß Sie für Ihre Terminatoren strategisch günstige Positionen finden, von denen aus sie die geforderten 30 Genestealer vernichten können bevor sie selbst vernichtet werden. Machen Sie sich nicht zu viele Hoffnungen, hier mit allen fünf Terminatoren lebend herauszukommen ...

Im letzten Tutorial schließlich wird von Ihnen eine Gesamtstrategie gefordert, nach der Sie Ihre Männer verteilen und bewegen.

Hier wollen wir Ihnen nicht zu viel verraten, da diese Mission wirklich ein Test dafür ist, ob man Sie schon auf die schwierigeren Missionen loslassen kann. Aber einen kleinen Tip geben wir Ihnen dennoch: Vergessen Sie nicht, daß Flammenwerfer hervorragend dazu geeignet sind, 3x3 Felder große Räume über einen längeren Zeitraum hinweg zu blockieren. Bei einer Mannschaft mit fünf schweren Flammenwerfern dürfte es durchaus reichen, wenn nur einer das eigentliche Missionsziel erfüllt ...

Space Hulk Originals



Bildunterschriften???

Bei den nun folgenden Missionen wollen wir nur noch kurz für einige Anfangsmissionen Lösungstips geben. Sollten Sie der Ansicht sein, daß eine der nicht genannten Missionen schwerer zu lösen ist oder gar nicht lösbar scheint, können wir Sie beruhigen. Jede Mission ist zu schaffen, manche schwerer, manche einfacher, und in manchen Momenten braucht man einfach noch das nötige Quentchen Glück. Wir wollten Ihnen nicht den ganzen Spaß verderben, also frisch ans Werk,

nach dem Motto *Übung macht den Meister*, denn nur durch Probieren, Probieren und nochmal Probieren kommen Sie bei *Space Hulk* weiter.

Mission 1: Suicide Mission (Selbstmord-Mission)

Aufgabe: Raum mit Flammenwerfer reinigen.

Hier geht es darum, schnell zu reagieren und auf eine gute Portion Glück zu hoffen. Ziehen Sie den ersten Terminator gerade nach unten in den Gang (nach der Abzweigung), um die eindringenden Genestealer aufzuhalten. Terminator 2 ziehen Sie in den unteren Seitengang, und Terminator 3 (mit dem Flammenwerfer) lassen Sie mit etwas Abstand folgen. Terminator 4 sollte den linken Seitengang überwachen und Terminator 5 den unteren Seitengang mit Blickrichtung auf den Hauptgang.

Dann sollten Sie zügig vorwärtsgehen und versuchen, Terminator 3 zu dem zu reinigenden Raum zu ziehen.

Warten Sie bei dieser Mission nicht zu lange, sonst sind die Genestealer in der Übermacht, und beschützen Sie Ihren Flamer, Sie haben nur den einen.

Mission 2: Exterminate (Vertilgen)

Aufgabe: 30 Genestealer vernichten.

Ziehen Sie vom Startpunkt aus zwei Terminatoren, mit etwas Abstand voneinander, in den Gang nach oben. Terminatoren 3 und 4 ziehen Sie nach links in den Gang bzw. in den Raum danach mit Blickrichtung nach unten.

Terminator 5 lassen Sie da, wo er ist, er macht sich dort recht gut.

Jetzt heißt es eigentlich nur abwarten, bis die Genestealer kommen und einer nach dem anderen dezimiert werden. Spätestens, wenn der erste Ihrer Männer fällt sollten Sie direkt die Kontrolle über die Aktionen der Kämpfer übernehmen. In der Regel sollte spätestens Terminator 5 in der Lage sein, die Mission erfolgreich zu beenden.

Mission 3: Rescue (Bergen)

Aufgabe: mindestens einen Mann zum Ausgang bringen.

Ziehen Sie so schnell wie möglich mehrere Männer des zweiten Teams nach oben in Richtung von Team 1. Missionsentscheidend ist, daß Sie die auf Team 1 zustürmenden Genestealer lange genug stoppen, um wenigstens einigen Männern aus Team 1 die Möglichkeit zu geben, in die nach unten führenden Gänge zu gelangen.

Stürmen Sie mit Team 1 nicht zu schnell nach vorne, da Sie ohne Unterstützung von Team 2 keine Überlebenschance haben.

Mission 4: Cleanse and burn (Reinigendes Feuer)

Aufgabe: Reinigen Sie Raum 1 (links oben auf der Karte) und 4 (links unten) mit Ihren Flammenwerfern.

Das Problem an dieser Mission sind die beiden Hauptgänge, in die langsam aber sicher die Genestealer vordringen werden. Davon müssen Sie sie so lange wie möglich zurückhalten.

Ziehen Sie die beiden ersten Terminatoren von Team 1 und 2 nach vorne in den Gang. Die beiden Flamer sollten Sie erst in den kurzen Verbindungsgang zwischen den beiden Hauptgängen schicken und zwei weitere Terminatoren mit Sturmblitzgewehren nachziehen, bevor Sie sich zurück in den Hauptgang ziehen. Danach kommen wieder zwei Terminatoren mit Sturmblitzgewehren, und die letzten beiden schicken Sie in den kleinen Seitengang nach oben und unten.

Dann sollten Sie zügig weitergehen, um den Genestealern nicht genügend Zeit zu lassen, Ihre Einheit von hinten aufzurollen.

Terminator 2 in jeder Reihe sollten Sie übrigens in den Gang vor Raum 2 und 3 (rechts oben und unten) abstellen, um die von dort kommenden Aliens zu stoppen.

Mission 5: Decoy (Ablenkungsmanöver)

Aufgabe: Vernichten der Kryogenanlagen mit dem Flammenwerfer.

Diese Mission ist sehr zeitkritisch. Entscheidend ist, wie lange Sie die von oben anstürmenden Genestealer aufhalten können und wie weit die, aus den Bereichen am rechten Kartenrand hervorbrechenden, Genestealer vordringen können.

Durch geschickt platzierte Schützen in den beiden Räumen in der Kartenmitte kann man die Genestealer relativ lange aufhalten. Die Zielgebiete sind die beiden Räume am linken Kartenrand. Bis zu diesen Punkten sollte man mindestens 6 Mann sehr zügig vorwärtsbewegen. Sind die Anlagen mit einem Flammenstoß behandelt, heißt es Rückzug antreten und möglichst keinen Mann mehr verlieren.

Mission 6: Defend (Verteidigen)

Aufgabe: Halten Sie die Genestealer von dem Raum oben in der Mitte des Plans fern.

Hier sollten Sie dafür sorgen, daß Ihre Männer die Bereiche, aus denen die Genestealer hervorbrechen, so lange wie möglich unter Kontrolle halten. Vor die Räume in der Kartenmitte empfiehlt es sich, die beiden Flammenwerfer zu positionieren, um durchgebrochene Genestealer etwas länger aufzuhalten. Im Zielgebiet und den unmittelbar davon abzweigenden Gängen sollten Sie übrigens tunlichst davon absehen, Flammenwerfer einzusetzen, Ihre Vorgesetzten sehen das gar nicht gerne und brechen die Mission ab.

So, die restlichen Missionen von Space Hulk (die *Missionen mit einer Mannschaft* und die *Missionen mit zwei Mannschaften* sowie die 21 *Death Wing Missionen*) überlassen wir ganz Ihnen. Viel Spaß beim Lösen und *Nur nicht den Kopf hängen lassen!*

HELP?!

Tips & Tricks

So traurig es auch ist, für *Space Hulk* kann man so gut wie keine Tips und Tricks geben, da der Erfolg bei vielen Missionen zu einem sehr großen Teil von der Reaktionsschnelligkeit des Spielers und manchmal auch von einer gehörigen Portion Glück abhängt.

Cheat as Cheat can ...

Einen letzten kleinen Cheat haben wir aber dennoch aufgetrieben, mit dessen Hilfe Sie jede Space-Hulk-Mission frei anwählen können.

Um dies zu erreichen, müssen Sie die Datei SQUADINF.DAT mit dem MS-DOS-Hilfsprogramm DEBUG.EXE editieren.

Dies muß folgendermaßen aussehen:

```
debug squadinf.dat
```

```
e 154 13
```

```
w
```

```
q
```

Wenn Sie es also partout nicht lassen können, bei einem Spiel zu schummeln, dann viel Spaß dabei, aber bitte, vergessen Sie nicht von der Datei SQUADINF.DAT vor dem Editieren eine Sicherungskopie zu erstellen, um gegebenenfalls später den Urzustand wiederherstellen zu können.

Syndicate + American Revolt

Spielvarianten

Syndicate von der englischen Programmierschmiede Bullfrog zählt sicher nicht zu den eindeutigsten Kandidaten für ein Strategiespiel, aber einige Punkte sprechen trotzdem dafür, es zu den Echtzeit-Strategie-Simulationen zu zählen. Zum einen ist es von entscheidender Bedeutung, nach welcher Strategie Sie Ihre Männer ausrüsten, und welche Strategien Sie bei der Entwicklung neuer Waffen verfolgen. Zum zweiten ist innerhalb der Missionen eine gehörige Portion Taktik gefragt, wie und wo Sie Ihre Männer einsetzen. Das Ganze wird noch gekrönt durch die Tatsache, daß alles in Echtzeit abläuft, und Sie und Ihre Männer es sich nicht leisten können, auch nur einen Moment zu schlafen.

Aus diesen Zutaten entstand eines der fesselndsten und spannendsten Action- und Strategiespiele des Jahres 1993.

Grundidee

Haben Sie auch inzwischen genug davon, immer nur die Leute mit den weißen Hüten zu spielen? Möchten Sie endlich einmal skrupellos und gemein sein dürfen, ohne daß man Sie dafür zur Rechenschaft zieht?

Bei *Syndicate* und den Zusatzmissionen *American Revolt* können Sie diese dunklen Triebe endlich nach Herzenslust ausleben.

Wir schreiben das 21. Jahrhundert, die Welt wird von großen Firmensyndikaten regiert und kontrolliert. Sie spielen das Oberhaupt der Cyborg-Spionage- und Eingreiftruppen eines

dieser großen Syndikate und haben die Aufgabe, dafür zu sorgen, daß bald über dem ganzen Erdball die Fahne Ihres Syndikates weht.

Die 50 Regionen, in die die Welt von den Syndikaten aufgeteilt wurde müssen von Ihnen und Ihren Männern in mühevoller Kleinarbeit einzeln erobert werden. Für jede Region gibt es einen Schlüsseleinsatz, den Sie durchführen müssen und der darüber entscheidet, ob sich die Region Ihrem Imperium unterordnet oder weiterhin bockig bleibt.

Die zu erfüllenden Aufträge reichen von *Personalbeschaffung* und *Materialerwerb* bis hin zu Sabotage und *gezielter Ausschaltung*. Die Aufträge sind in der Regel alles andere als Einladungen zum Picknick, und deshalb empfiehlt es sich, nicht zimperlich vorzugehen, sondern ohne Rücksicht auf **gegnerische** Verluste Ihr Ziel zu verfolgen.

Spielablauf

Hauptmenü

Zu Beginn des Spiels befinden Sie sich im Hauptmenü von *Syndicate*. Hier können Sie Ihrem Syndikat unter dem Menüpunkt *Firmen-Einstellungen* aus einer bunten Auswahl von Logos und Hintergrundfarben das für Ihr Unternehmen passende Firmenlogo aussuchen. Des weiteren geben Sie unter diesem Menüpunkt auch den Namen Ihres Syndikats und der Spieler an.



Sind Sie damit fertig, klicken Sie auf *Mission beginnen*, um ins nächste Untermenü zu gelangen.

Im Hauptmenü können Sie weiterhin noch, wie üblich, Spiele sichern und wieder laden und auch zum DOS zurückkehren.

Einziger Unterschied zwischen dem Hauptmenü bei *Syndicate* und bei der Zusatzdiskette *American Revolt* (Aufruhr in Amerika) besteht darin, daß Sie bei *American*

Revolt noch einen zusätzlichen Menüpunkt, den *Mehrspielermodus* haben, den wir später noch näher erklären.

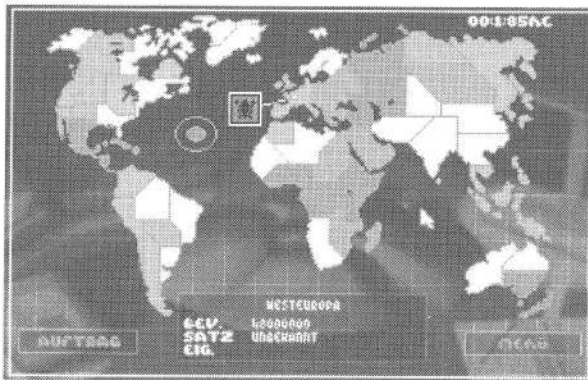
Aufträge

Haben Sie auf *Mission beginnen* geklickt, finden Sie sich als nächstes vor einer ziemlich bunten Weltkarte wieder. Die bunten Regionen auf dieser Weltkarte repräsentieren die augenblicklich herrschende Machtverteilung zwischen den Syndikaten. Ihre Aufgabe ist es nun, diese Machtverteilung ordentlich umzukrempeln, damit bald über dem ganzen Erdball das Banner Ihres Hauses weht.

Aber vor den Erfolg haben die Götter bekanntlich noch den Schweiß gesetzt. Sie starten mit Ihrem kleinen Syndikat in West-Europa, das Ihr erster Auftrag ist. Von nun an geht es Schritt für Schritt weiter nach Osten.

Klicken Sie nun auf das Wort *Auftrag* links unten in der Ecke, dann bekommen Sie den zu dieser Region gehörenden Schlüsselauftrag mitgeteilt.

In der Regel sind die Informationen, die Sie jetzt bekommen, ziemlich dürftig, aber sie sollten ausreichen, daß Sie sich ein Bild über die Lage machen und gegebenenfalls doch noch einen anderen Auftrag auswählen können. Im großen Fenster finden Sie die Auftragsbeschreibung. Rechts daneben sehen Sie ganz oben Ihr gegenwärtiges Budget, darunter den Infokasten mit einem Betrag dabei und darunter einen Kasten für das Vergrößern des Kartenausschnitts.



Wenn Sie sich mehr Informationen über Ihren Auftrag wünschen, dann können Sie diese gerne haben, nur bezahlen müssen Sie dafür. Unter den Feldern *Info* und *Größer* steht jeweils der Betrag, den Sie für die nächste Information zu zahlen haben. Dieser Betrag wird dann automatisch von Ihrem Konto abgebucht. Es mag zwar wie Straßenraub aussehen, aber die zusätzlichen Informationen sind manchmal beinahe unersetzlich, um einen

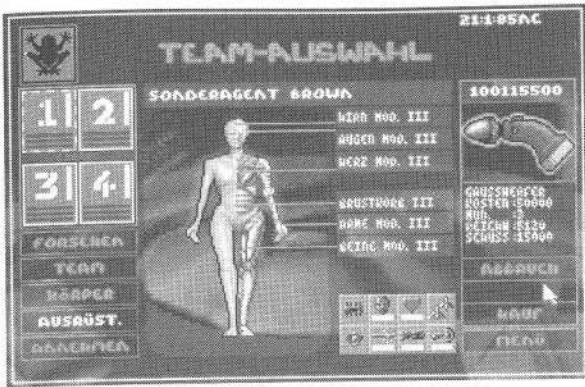
Auftrag erfolgreich beenden zu können, da Sie zum Teil auch taktische Hinweise bekommen, wie Sie vorzugehen haben.

Wenn diese Ratschläge nur nicht immer die größten Katastrophen ganz beiläufig darstellen würden, würde man sich ja bei einem solchen Auftrag viel wohler fühlen. Ein »Übrigens, Ihre Gegner sind schwebewaffnete Agenten aller fünf Syndikate ... mit Widerstand ist zu rechnen«, deprimiert doch sehr, auch wenn man danach wenigstens weiß, was einen erwartet.

Haben Sie sich schließlich für einen Auftrag entschieden, klicken Sie auf *Annehmen*. Sollte Ihnen der Auftrag nicht zusagen, klicken Sie einfach auf *Karte*, und Sie sind wieder zurück auf der Weltkarte, wo Sie sich einen anderen Auftrag auswählen können.

Teamauswahl

Haben Sie den Auftrag angenommen, befinden Sie sich als nächstes im Menü *Teamauswahl*, in dem Sie alles steuern können, was zur Ausrüstung oder Ausstattung Ihres Teams gehört. Hier rüsten Sie Ihre Agenten für den nächsten Einsatz aus, hier können Sie neue Agenten aus ihren Kühlkammern holen und für den nächsten Einsatz bereit machen, und hier steuern Sie die Forschung und Entwicklung neuer Waffen oder neuer, verbesserter bionischer Körperteile.



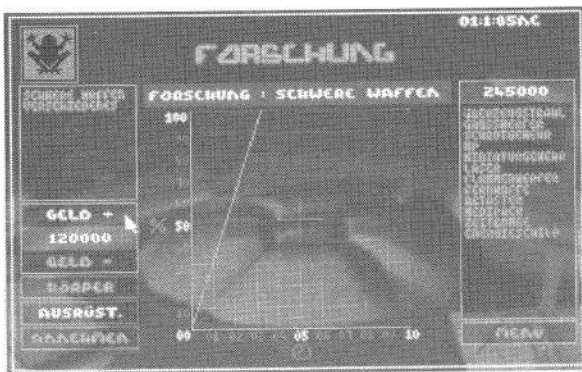
Das große Fenster in der Mitte zeigt einen der vier aktiven Agenten an, wie Sie ihn erschaffen haben. Sie sehen hier auf einen Blick, welche künstlichen Implantate oder Ausrüstungsgegenstände Ihr Agent schon hat, und was man ihm noch verpassen sollte. Den jeweils nächsten Agenten wählen Sie aus, indem Sie mit der Maus auf die Ziffern 1–4 in der linken oberen Ecke klicken.

Rechts neben dem Agentenfenster sehen Sie die Ausrüstungsliste, auf der die Gegenstände aufgelistet sind, die Sie im Augenblick erforscht oder entwickelt haben, so daß Sie Ihre Leute damit ausrüsten können.

Klicken Sie auf einen der Gegenstände, dann bekommen Sie eine genauere Beschreibung davon, inklusive Bild und Preis. Wenn Sie wissen, womit Sie Ihre Leute für die anstehende Mission ausrüsten wollen, klicken Sie einfach immer auf *Kaufen*, bis Sie genug haben oder Ihr Budget am Ende ist.

Forschung

Nachdem Sie Ihre Männer mit Waffen und Ausrüstungsgegenständen ausgestattet haben, sollten Sie sich noch um Ihre Forschungsabteilung kümmern, bevor Sie mit dem Auftrag beginnen.



Klicken Sie dazu auf *Forschen*, und Sie gelangen damit in das Entwicklungsuntermenü. Dort können Sie dann entscheiden, ob Sie kybernetische Körperteile, Waffen oder andere Ausrüstungsgegenstände entwickeln lassen und wieviel Geld Sie der Entwicklungsabteilung zukommen lassen wollen. Haben Sie erst einmal ausgewählt, in welcher Sparte Sie entwickeln wollen, teilt Ihnen die Forschungsabteilung mit, wieviel Mittel benötigt werden, um den Entwurf fertigzustellen. Hier-

bei gilt: Je mehr Geld, desto schneller verläuft die Fertigstellung. Überlegen Sie aber gut, ob Sie die angestrebte Entwicklung wirklich innerhalb von einem Tag brauchen, oder ob Sie den nächsten Einsatz nicht einfach auf zwei Tage ausdehnen, damit die Jungs von der Forschungsabteilung genügend Zeit zum Entwickeln haben.

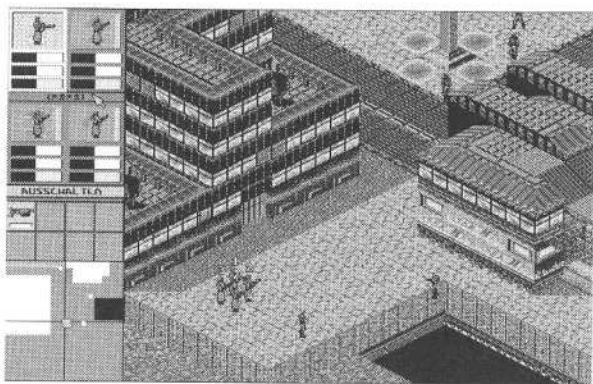
Denken Sie immer daran, Sie sind zwar Mitglied eines großen Firmenimperiums, aber die Mittel für Ihre Einheit sind trotzdem knapp bemessen. Gehen Sie zu Beginn sparsam damit um.

Einsatzbildschirm

Haben Sie auch die Forschungsaufträge angewiesen, können Sie sich endlich Ihrem eigentlichen Einsatz zuwenden. Klicken Sie auf *Annehmen*, und Ihre Männer werden zum Einsatzort gebracht.

Von nun an steuern Sie Ihre Männer über den Einsatzbildschirm, der Sie mit allen wichtigen Informationen versorgt.

Über das große Hauptfenster sehen Sie den Bereich des Einsatzgebietes, in dem sich Ihre Männer gerade befinden. Links daneben sind eine Reihe von Steuerknöpfen und Diagrammen, die zur Führung Ihrer Männer sehr wichtig sind.



Links oben in der Ecke sehen Sie die Abbildungen Ihrer vier Agenten. Der weiße Balken neben den Agentenbildern stellt ihre körperliche Verfassung dar, sinkt er auf Null, ist Ihr Agent im Einsatz verstorben. Unter dem jeweiligen Agentenbild befinden sich noch drei Balken, die zu Beginn alle schwarz sind. Dies sind die sogenannten IPA-Regler, über die Sie, durch gesteuerte Hormonausschüttung, die Intelligenz (I), die Wahrnehmung (P) und

den Adrenalinspiegel (A) steuern können. Die Reihenfolge der Regler liest sich übrigens von unten nach oben.

Wenn Sie bei einem der Regler rechts von der weißen Linie auf den Balken klicken, setzen Sie eine Droge frei, die die jeweilige Eigenschaft bei diesem Agenten verstärkt oder erhöht. Ihr Agent wird dadurch leistungsfähiger, reagiert schneller und handelt unabhängiger, kurz, er wird zu einem Supermann. Aber Vorsicht, Ihre Agenten gewöhnen sich sehr schnell an diese Drogen und zeigen schon innerhalb kürzester Zeit Zeichen von Abhängigkeit, so daß die nächste Dosis höher sein muß als die letzte, um den gleichen Effekt zu erzielen (die weiße Linie wandert nach rechts). Um Ihre Männer in einer etwas ruhigeren Phase wieder auf Entzug zu setzen, klicken Sie links neben die weiße Linie, sie reduzieren damit die Gewöhnung an die Droge, und die nächste Dosis erzielt wieder volle Wirkung.

Der zwischen den beiden oberen und den beiden unteren Agentendisplay liegende Gruppierungsknopf, mit dem Sie Befehle für die ganze Einheit und nicht nur für den jeweils ausgewählten Cyborg geben können, funktioniert übrigens auch bei der Drogengabe oder beim Entzug.

Unter den Agentendisplay befindet sich die Ausrüstungsliste des ausgewählten Agenten, auf der Sie durch einfachen Mausklick bestimmen können, ob Ihr Agent eine Waffe in die Hand nehmen soll, einen Erste-Hilfe-Kasten oder gar nichts. Durch einen Klick mit der rechten Maustaste auf eines der Ausrüstungssymbole bückt sich Ihr Agent und legt diesen Gegenstand ab.

Als letztes Instrument auf Ihrem Einsatzbildschirm finden Sie auf der linken Seite unten ein Scannerbild der Umgebung. Auf diesem Scannerbild sehen Sie Ihre Agenten als gelbe Punkte, während gegnerische Agenten als rote Punkte zu sehen sind. Polizei-Cyborgs, die Ihren Männern häufiger über den Weg laufen dürften, werden als blaue Punkte und Wachsoldaten als weiße Punkte dargestellt. Alle weiteren Bewohner dieser Stadt werden als kleine weiße Pünktchen auf dem Scanner angezeigt. Ihr jeweiliges Ziellobjekt ist übrigens über diesen Scannerbildschirm anpeilbar, da es ein Signal aussendet, welches Ihr Abtaster empfangen kann.

Steuerung

Es wird von Ihren Agenten in der Regel nicht erwartet, daß sie eigenständig denken und handeln können, was sich unter anderem so auswirkt, daß sie sich keinen Meter bewegen und keinen Finger rühren, wenn Sie es nicht sagen (außer sie sind mit Drogen vollgepumpt). Es ist also Ihre Aufgabe, die Agenten durch die Stadt zu steuern, das Zielgebiet aufzuspüren und den Waffeneinsatz zu koordinieren.

Sie steuern Ihre Männer dadurch, daß Sie einen oder alle Agenten auswählen und dann im Hauptfenster mit der Maus auf irgendeinen Bereich klicken, zu dem Ihre Männer gehen sollen (verzweifeln Sie nicht, wenn diese sich manchmal etwas dämlich anstellen und die Tür eines Gebäudes nicht finden; man kann es ihnen nicht vorwerfen, es sind nur Befehlsempfänger). Eine weitere Möglichkeit, Ihre Agenten zu steuern ist es, auf den gewünschten Bereich im Scannerfenster zu klicken, sie können dadurch schneller und einfacher größere Strecken zurücklegen. Für präzisere Steuerung sollten Sie aber doch auf die Steuerung über das Hauptfenster zurückgreifen.

Sollten Ihre Agenten das Zielgebiet erreicht haben oder plötzlich Besuch von unangenehmen Bekannten (gegnerische Agenten) bekommen, ist es an der Zeit, die Waffen auszupacken und ein bißchen zu feiern. Dazu haben Sie zwei Möglichkeiten, entweder Sie schießen selbst, indem Sie das kleine Fadenkreuz auf den Gegner führen und die rechte Maustaste drücken, oder Sie aktivieren den Gruppen-Modus, führen die Maus über eines der IPA-Felder und drücken die rechte und die linke Maustaste gleichzeitig. Ihr Agent bekommt dadurch einen Panikschub, alle Drogenwerte springen ins Maximum, er greift sich die nächste Waffe und feuert auf jeden Gegner.

Auch, wenn man es ihnen manchmal gar nicht zutrauen möchte, Ihre Agenten bewegen sich nicht nur zu Fuß durch die Einsatzgebiete, nein! Sie sind auch in der Lage herrenlos herumstehende Autos oder Kehrmaschinen für ihre Zwecke zu nutzen bzw. sogar Autos auf der Straße zu entführen. Dies ist manchmal unverzichtbar, da oft der eigentliche Zielbereich durch Zäune, Mauern oder Tore abgegrenzt ist, und nur per Auto erreicht werden kann. In diesem Falle sollten Sie übrigens tunlichst dafür sorgen, daß dem Gefährt Ihrer Männer nichts passiert, bevor sie nicht heil drinnen und auch wieder draußen sind, sonst kann die Sache ganz gewaltig schief gehen.

Einspieler-/Mehrspieler-Modus

Als eine der gelungensten Erweiterungen der Datendiskette *American Revolt* ist der Mehrspieler-Modus zu nennen. Während Sie als Einzelspieler die oben genannten Missionen zu erfüllen haben und gegen vom Computer gesteuerte Gegner kämpfen müssen, können Sie beim Mehrspieler-Modus gegen mehrere, von Menschen gesteuerte Gegner antreten.

Dies geschieht dann aber nicht in den, vom Einspieler-Modus bekannten Missionen, sondern in zehn speziellen Mehrspieler-Missionen, in denen Sie Ihre taktischen und strategischen Kenntnisse gegen bis zu sieben menschliche Gegner unter Beweis stellen können.

Um diese Option ausnutzen zu können, brauchen Sie jedoch ein NETBIOS-kompatibles Netzwerk (was, Sie haben keines bei sich zu Hause installiert? – schade!), und nach dem Start der Netzwerktreiber sollten Sie noch mindestens 510 Kbyte freien Arbeitsspeicher haben. Ansonsten muß lediglich auf jeder Spielstation das Original *Syndicate* und die Datendiskette *American Revolt* installiert sein.

(Achtung! Auf jeder Station muß eine **eigene** Version von *Syndicate* und *American Revolt* installiert sein, nicht jedesmal dieselbe, Sie würden sonst damit Raubkopien erstellen!)

Haben Sie das alles erledigt, können Sie mit einem Mausklick auf den Menüpunkt Mehrspieler-Option eine Mehrspieler-Runde starten. Wählen Sie dann eine schlagkräftige kleine Einsatzgruppe aus, wie schon bei den Einspieler-Missionen, wählen Sie danach den gewünschten Mehrspieler-Level aus (eins bis zehn), und geben Sie die richtige Anzahl an Spielern ein (zwischen zwei und acht). *Syndicate* sucht dann im Netzwerk nach anderen Stationen, auf denen *Syndicate* gerade läuft, synchronisiert sich mit ihnen und startet den gewählten Mehrspieler-Bezirk.

Das Ziel der zehn unterschiedlichen Levels ist immer dasselbe, als letzter noch am Leben sein, um auf den Gräbern der anderen tanzen zu können ...hähähä! (... Pardon, war nicht so gemeint!).

Lösungstips

Auch für *Syndicate* haben wir wieder Lösungstips und Tricks zusammengetragen, aber hier wollen wir nicht unbedingt Lösungen für jede einzelne Mission angeben. Es geht ja nicht darum, daß man irgend etwas Bestimmtes in einer bestimmten Reihenfolge tut oder nicht tut, sondern bei *Syndicate* geht es primär darum, ob Sie nach der richtigen Strategie vorgehen, ob Sie die richtigen Taktiken anwenden, und ob Sie Ihre Männer richtig ausstatten.

Um dies zu erreichen, wollen wir Ihnen einige Taktiken und Strategien vorstellen, mit denen Sie möglicherweise bessere Chancen haben, bestimmte Aufgaben zu lösen. Des weiteren wollen wir Ihnen die Ausrüstung vorstellen und ihre Einsatzmöglichkeiten nennen, damit Sie für die entsprechende Mission auch immer richtig ausgerüstet sind.

Patentlösungen zu geben, wäre doch zu langweilig – oder?

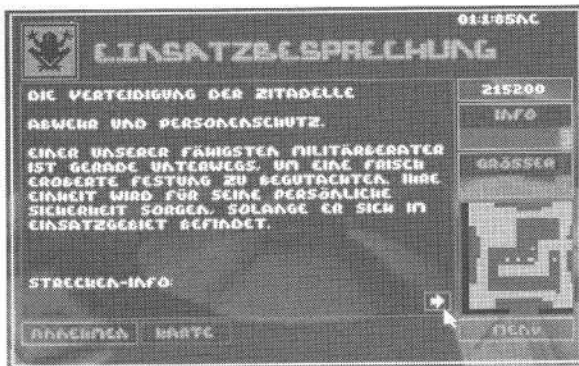
Aufträge und Lösungsstrategien

Ein Wort zur Schwierigkeit

Die Aufträge im Originalspiel *Syndicate* steigen im Schwierigkeitsgrad gegen Ende leicht an, was aber durchaus berechtigt ist, da man bis dahin einigermaßen in Übung sein dürfte und außerdem mit optimaler Ausrüstung unterwegs ist. Manche Missionen sind etwas haarig, aber keine ist unlösbar. Die Missionen der Datendiskette *American Revolt* dagegen sind zum Teil unerträglich schwer. Obwohl Sie zu Beginn bereits alles entwickelt haben (bis auf den Luftangriff und den Tarnschild), werden Sie hier manche Mission erleben, die Sie zur Verzweiflung bringt. Aber keine Sorge, jede der Missionen ist zu schaffen, man muß nur etwas mehr mit Köpfchen arbeiten. Die klassische reingehen-draufhauen-rausgehen-Methode funktioniert hier nicht mehr. Sie müssen sich genau überlegen, welche Ausrüstung Sie jedem einzelnen Mann geben, und wie Sie die Mission angehen wollen. Cleveres Taktieren und ständiges in Bewegung bleiben bringt Sie weiter als rohe Gewalt (die aber auch hin und wieder sein muß). Und manchmal muß eben noch der rettende Geistesblitz kommen, um endlich den Knoten zu lösen.

Die Aufträge

In *Syndicate* und *American Revolt* gibt es zusammen etwa 75 verschiedene Missionen, aber sie basieren immer wieder auf ähnlichen Konzepten. Folgende Aufträge werden Ihnen im Laufe des Spiels begegnen:



Gezielte Ausschaltung, Kampfeinsatz, Angriff, Sabotage, Überfall/Geiselnbefreiung, Verteidigung, Personalbeschaffung, Materialbeschaffung, Bergung von Ausrüstung, Aufklärung, Geleitschutz.

Viele davon sind sich sehr ähnlich, so daß am Ende nur drei unterschiedliche Typen von Einsätzen übrigbleiben: Kampf, Schutz und Bergung.

Kampf Aufgabe

Hierbei geht es primär darum, ein oder mehrere Ziele auszuschalten oder aufzuhalten, seien es Menschen, Cyborgs, Fahrzeuge oder Gebäude. In der Regel heißt es hierbei die oder wir, sollten Sie also versagen, haben Sie meistens vier Agenten weniger.

Strategie

Für Kampfeinsätze ist die Strategie in der Regel recht einfach: Drücken Sie Ihren Männern die schwersten Waffen in die Hände, die Sie sich leisten können, und schießen Sie auf alles, was sich bewegt. (Bitte schießen Sie nicht auf Zivilisten, das gibt schlechte Publicity und ist schlecht für's Geschäft!)

Aber ganz so simpel ist es doch nicht. Wenn Sie bei einem Kampfeinsatz zwei- oder dreimal hintereinander versagt haben, dann ist es an der Zeit, die Situation zu analysieren und Schritte dagegen zu unternehmen. Einige Faustregeln helfen Ihnen weiter:

- Lassen Sie sich nicht in eine Ecke drängen. Stehen Sie erst einmal mit dem Rücken zur Wand, gibt es oft kein Entkommen mehr.
- Bleiben Sie bei starken Gegnern immer in Bewegung. Sie werden dann erheblich seltener getroffen.
- Wenn Sie unter schweren Beschuß geraten, gehen Sie erst aus der Schußlinie, bevor Sie schießen, da Ihre Agenten sich unter Beschuß nicht wehren können.
- Wenn Sie zu viele Gegner haben, dann locken Sie sie voneinander weg und nehmen sie sich einzeln vor.
- Ziehen Sie Ihre Waffen erst, wenn der Gegner in Ihrer Nähe ist, Sie haben dann weniger Probleme mit der Polizei.

Schutz

Primärziel dieses Missionstyps ist das Befreien oder der Schutz einer Person, seien es überredete Wissenschaftler, prominente Manager oder hochkarätige Gefangene. Die jeweilige Person muß zwingend überleben, damit der Auftrag erfüllt werden kann.

Strategie

Diese Art von Einsätzen zählen zu den heikelsten, die Sie bekommen können. Der Grund ist klar, geraten Ihre Männer unter Beschuß und schießen zurück, ist Ihr Schützling ziemlich schnell tot. Es gilt also präzise und vorsichtig vorzugehen, damit nichts schief geht.

Auch hier wieder fünf Tips:

- Sorgen Sie bei Personenschutz dafür, daß Ihre Männer schon frühzeitig Gefahren ausschalten, bevor diese Ihrem Schützling gefährlich werden können.
- Bei überredeten Personen sollten Sie zuerst alle Wachen ausschalten, bevor Sie die Person überreden.
- Wenn Sie es sich leisten können, statten Sie Ihre Männer mit Lasern aus, wenn es um Geleitschutz geht, damit fallen nur die Feinde. Ein Mini-Gewehr ist die falsche Wahl!
- Lassen Sie Ihren Schützling nie aus den Augen, kaum drehen Sie sich mal um, macht er bestimmt irgendeine tödliche Dummheit.
- Ein recht brauchbares Personenschutzteam sind zwei Agenten mit Lasern beim Schützling und zwei weitere Agenten mit Miniaturgewehren, die die Sicherung übernehmen.

Bergung Aufgabe

Hier müssen Sie schließlich dafür sorgen, daß ein bestimmter Gegenstand geborgen werden kann. Dieser Gegenstand muß heil in Ihrem Hauptquartier ankommen, damit Sie die Mission erfolgreich erfüllt haben.

Strategie

Für diese Art von Aufträgen ist es schwer, eine Strategie anzugeben, da sie oft sehr verschieden sind. Auf einige Dinge sollte man aber trotzdem achten:

- Sondieren Sie erst die Lage, bevor Sie zuschlagen, damit Sie keine böse Überraschung erleben.
- Schalten Sie erst alle feindlichen Agenten aus, bevor Sie den Gegenstand bergen. Die warten nämlich sonst auf Sie bis Sie ihn haben und beseitigen Sie dann!
- Achten Sie darauf, ob Sie für den Einsatz ein Auto brauchen (oft der Fall!), und hüten Sie es wie Ihren elektronischen Augapfel!
- Je schwerer Ihre Männer bewaffnet sind, desto besser. Aber laufen Sie einer Übermacht trotzdem lieber davon, bevor Sie kämpfen. Der Gegenstand ist wichtiger als ein gewonnener Kampf.
- Achten Sie darauf, daß einer Ihrer Männer genügend Ausrüstungsplatz frei behält, um den oder die Gegenstände auch aufnehmen zu können.

Waffen und Ausrüstung

Es gibt bei *Syndicate* insgesamt 16 verschiedene Waffen und Ausrüstungsgegenstände, die alle unterschiedliche Einsatzgebiete, unterschiedliche Preise und unterschiedliche Vor- und Nachteile haben. Um Ihnen die gezielte Entwicklung Ihrer Ausrüstung etwas zu erleichtern, haben wir Ihnen alle Ausrüstungsgegenstände und ihre Eigenschaften im folgenden aufgeführt.

Standard-Ausrüstung

Die folgenden Waffen und Ausrüstungsgegenstände haben Sie zu Beginn des Spiels bereits entwickelt und können Sie sofort einkaufen.



Pistole:

Kosten:	0 Credits
Munition:	13 Schuß
Reichweite:	1280 Einheiten
Kosten/Schuß:	0 Credits
Beschreibung:	Eine preiswerte Waffe (klar, kostet nix) mit erstaunlicher Reichweite. Gut für den Anfang, danach kann man sie getrost einmotten.

**Schrotgewehr:**

Kosten: 250 Credits
 Munition: 12 Schuß
 Reichweite: 1024 Einheiten
 Kosten/Schuß: 2 Credits
 Beschreibung: Die gute alte Schrotflinte sollte zu Beginn die Standardbewaffnung Ihrer Männer sein, bis Sie die Uzi erfunden haben.

**Abtaster:**

Kosten: 500 Credits
 Reichweite: 4096 Einheiten
 Beschreibung: Unersetzlicher Ausrüstungsgegenstand, ohne ihn sind Sie fast blind!

**Medipack:**

Kosten: 500 Credits
 Ladungen: 1 Anwendung
 Reichweite: 256 Einheiten
 Kosten/Anw.: 500 Credits
 Beschreibung: Dieses hübsche Kästchen sorgt dafür, daß das Geld, das Sie in die Ausbildung Ihrer Männer gesteckt haben, nicht umsonst war. Solange Sie nicht jeden Ihrer Männer mit einem kybernetischen Brustkorb Typ III ausgestattet haben, sollte jeder mindestens eines davon mit sich herumtragen.

**Überzeugstrahler:**

Kosten: 5000 Credits
 Reichweite: 256 Einheiten
 Beschreibung: Ein toller Gegenstand, überzeugt andere Leute davon, daß sie Ihnen folgen sollen. Damit bekommen Sie Nachschub für Ihre Agenten-Kühlkammern. Die Wirkung des Überzeugstrahlers ist durch kybernetische Hirnimplantate verbesserbar, was bedeutet, daß der Mann, der den Strahler führt mit steigender Qualität seines Hirnimplantats weniger Zivilisten, Wachen und Polizei-Cyborgs überzeugen muß, um einen Agenten zu überreden.

Eine genaue Auflistung finden Sie im Handbuch.

Alle weiteren Waffen und Ausrüstungsgegenstände müssen Sie im Verlauf des Spiels erst noch entwickeln. Die restlichen Waffen teilen sich wie folgt auf:

Automatik-Waffen



MP

Kosten: 750 Credits
Munition: 50 Schuß
Reichweite: 1792 Einheiten
Kosten/Schuß: 2 Credits
Beschreibung: Die gute alte Uzi ist nicht tot zu kriegen. Die MP sollten Sie schnellstmöglich entwickeln und dann zur Standardwaffe Ihrer Einheit machen.



Mini-Gewehr:

Kosten: 10000 Credits
Munition: 500 Schuß
Reichweite: 2304 Einheiten
Kosten/Schuß: 10 Credits
Beschreibung: Die verhätschelnde Bezeichnung wird dieser gewaltigen Waffe eindeutig nicht gerecht. Mit ihr kann sich jeder Ihrer Männer endlich einmal wie Arnie fühlen. Einziger Nachteil (neben den hohen Kosten): Das Ding ist so schwer, daß Ihre Männer schon Arm und Beinimplantate brauchen, um mehr als eines davon tragen zu können.
Vorsicht, die Waffe ist alles andere als zielgenau, flächendeckend beschreibt das Schußfeld besser!

Sturm-Waffen



Flammenwerfer

Kosten: 1500 Credits
Munition: 1000 Schuß
Reichweite: 512 Einheiten
Kosten/Schuß: 1 Credit
Beschreibung: Dazu muß man ja wohl nichts sagen, oder? Eine tolle Waffe gegen Fahrzeuge, aber ansonsten eine zu kurze Reichweite.



Fernwaffe:

Kosten: 1000 Credits
Munition: 30 Schuß
Reichweite: 6144 Einheiten
Kosten/Schuß: 2 Credits
Beschreibung: Diese Waffe ist etwas für den präzisen Schuß auf ein weit entferntes, lästiges Ziel. Die extrem große Reichweite und die niedrigen Kosten machen sie ideal für gezielte Ausschaltungen ohne zivile Verluste. Für den Nahkampf ist sie kaum zu gebrauchen.



Zeitbombe:

Kosten: 25000 Credits
Reichweite: 1000 Einheiten
Beschreibung: Was genau man mit diesem Teil anfangen soll, ist mir bisher verborgen geblieben, denn jedes Fahrzeug, das Sie mit einer Zeitbombe zerstören können, können Sie auch mit ein paar Salven aus einen Mini-Gewehr erledigen.



Luftangriff (nur bei American Revolt):

Kosten: 5000 Credits
Reichweite: 0 Einheiten
Beschreibung: Eine schöne Sache, um großflächig gegnerische Agenten zu beseitigen, besonders, wenn man anders nicht an sie herankommt! Hoffen Sie bloß, daß das Ding nie gegen Sie eingesetzt wird.

Schwere Waffen



Laser:

Kosten: 35000 Credits
Munition: 5 Schuß
Reichweite: 4096 Einheiten
Kosten/Schuß: 2000 Credits
Beschreibung: Eine der schönsten Waffen im Angebot. Wenn die geringe Schußzahl pro Waffe nicht wäre, wäre sie unschlagbar. Der Laser eignet sich hervorragend als Anti-Panzer-Waffe und zur gezielten Ausschaltung feindlicher Agenten, wenn wirklich nur die Gegner getroffen werden dürfen (Geleitschutz). Dank seiner großen Reichweite eignet er sich auch hervorragend zum Beseitigen von Wachen auf Wachtürmen.

**Gauss-Werfer:**

Kosten: 50000 Credits

Munition: 3 Schuß

Reichweite: 5120 Einheiten

Kosten/Schuß: 15000 Credits

Beschreibung: Die Durchschlagskraft dieses tragbaren Raketenwerfers ist schon fast unglaublich und die Reichweite auch. Größte Nachteile: nur drei Schuß pro Waffe und sehr schlecht geeignet für den Nahkampf, da sich der Schütze dann gleich mit in die Luft sprengt.

Sonstiges**ID-Karte:**

Kosten: 1000 Credits

Reichweite: 256 Einheiten

Beschreibung: Mit dieser Karte können Ihre Agenten Polizei-Cyborgs täuschen und in Sperrgebiete eindringen, zu denen sie eigentlich keinen Zutritt hätten. Der Einsatz lohnt sich nur, wenn man sie wirklich braucht, ansonsten kann man sie getrost zu Hause lassen.

**Energieschild:**

Kosten: 8000 Credits

Munition: 200 Sekunden

Reichweite: 768 Einheiten

Kosten/Sek.: 15 Credits

Beschreibung: Dieser tragbare Energieschild schützt den Träger insgesamt 200 Sekunden lang vor allen bekannten Projektilwaffen. Danach ist die Energie verbraucht und der Gürtel nutzlos.

Ratsam, wenn man bereits vorher weiß, daß man auf schwersten Widerstand stoßen wird!!!

**Tarnschild (nur bei American Revolt):**

Kosten: 9000 Credits

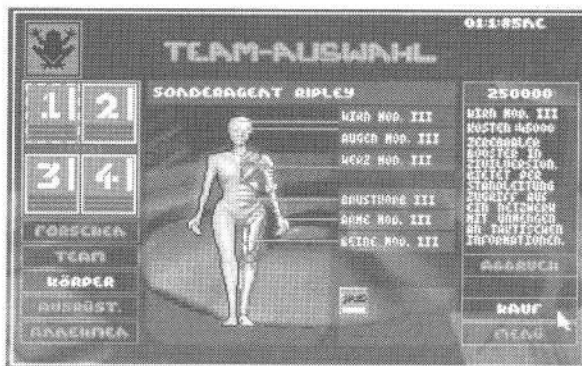
Munition: 200 Sekunden

Reichweite: 768 Einheiten

Kosten/Sek.: 15 Credits

Beschreibung: Dieser Tarnschild nützt Ihren Männern nur während eines Netzwerkspiels etwas, lediglich hier können Sie Ihren Gegner täuschen und ihm vorspiegeln, Ihre Männer seien einfache Zivilisten. Die Computergegner juckt dieser Tarnschild (leider) wenig.

Kybernetische Körperteile



Neben Waffen und Ausrüstung können Sie für Ihre Männer auch neue, mechanische Körperteile entwickeln lassen, die die jeweiligen körperlichen Fähigkeiten stark verbessern.

Sie können insgesamt acht verschiedene Bauteile entwickeln und jedes in drei Stufen perfektionieren.

Bildunterschriften???

Beine

Der Cyborg Agent kann sich schneller bewegen.

- Typ I: 6000 Credits
- Typ II: 30000 Credits
- Typ III: 60000 Credits

Arme

Ihr Cyborg kann größere Lasten (mehr Waffen!) tragen.

- Typ I: 5000 Credits
- Typ II: 25000 Credits
- Typ III: 50000 Credits

Brustkorb

Mit diesen verstärkten Brustkörben halten Ihre Cyborgs mehr direkte Treffer aus, bevor sie sterben. Die Typen II und III haben eingebaute Sprengladungen, die Sie über die Tastenkombination **[Strg] + [D]** auslösen können, was zu einer gewaltigen Explosion und zur Selbstzerstörung des Agenten führt. Höhere Modelle schütten zusätzlich Hormone aus, die zu einer beschleunigten Heilung von Verletzungen beitragen.

- Typ I: 8000 Credits
- Typ II: 40000 Credits
- Typ III: 80000 Credits

Herz

Je stärker das Herz des Cyborgs, desto höher seine Ausdauer und desto besser seine Konstitution. Zusätzlich sorgen Sie dafür, daß die Drogen im Blut des Agenten, die seine IPA-Werte steuern schneller abgebaut werden können und der Gewöhnungseffekt nicht so stark ist. Da soll noch jemand sagen, Ihre Agenten hätten kein Herz ...

- Typ I: 4500 Credits
- Typ II: 22500 Credits
- Typ III: 45000 Credits

Augen

Mit diesen neuesten Entwicklungen der optischen Industrie erkennen Ihre Männer Gefahren wesentlich früher und schießen auch wesentlich zielgenauer.

Typ I:	4500 Credits
Typ II:	22500 Credits
Typ III:	45000 Credits

Gehirn

Tja, Hirn haben Ihre Männer alle, aber leider nicht viel. Helfen Sie ihnen deshalb ein bißchen, den schwierigen Job eines Agnten besser zu meistern. Mit diesen künstlichen Hirnimplantaten agieren Ihre Agenten eigenständiger und intelligenter als sonst. Außerdem ist der Effekt des Überzeugenstrahlers umso größer, je leistungsfähiger das Gehirn des Agenten ist.

Typ I:	4500 Credits
Typ II:	22500 Credits
Typ III:	45000 Credits

HELP?!**Cheat as Cheat can**

Tips, wie Sie bei *Syndicate* besser spielen oder einfacher gewinnen, gibt es leider nicht, da wieder einmal viel von der Reaktionsschnelligkeit des Spielers abhängt. Wichtig sind bei *Syndicate* vor allem die Waffenauswahl (bei *American Revolt* ist sie noch entscheidender) und die Art, wie Sie an die Mission herangehen. Dafür kann man aber keine allgemeinen Tips geben. Man muß selbst ausprobieren, womit man am besten zurecht kommt.

Als kleine, aber nicht ganz faire Spielhilfe gibt es auch bei *Syndicate* eine ganze Reihe von netten und durchaus brauchbaren Cheat-Codes, mit denen Sie sich das Spielen extrem erleichtern können.

Diese Cheats bestehen aus besonderen Firmennamen, die Sie bei den Firmeneinstellungen im Hauptmenü angeben müssen, um bestimmte Effekte zu erreichen.

ROB A BANK

Mit diesem Firmennamen haben Sie kurzerhand Fort Knox ausgeraubt und 100.000.000 Credits auf Ihrem Konto.

WATCH THE CLOCK

Sorgt freundlicherweise dafür, daß die Zeit wesentlich schneller vergeht (das bedeutet mehr Geld durch mehr Steuereinnahmen und geringere Belastung durch die Forschung).

NUK THEM

Sollten Sie zufälligerweise den größten Teil Ihrer Agenten verloren haben? Macht nichts, hiermit können Sie sie alle ganz einfach und schmerzlos wiederbeleben.

TO THE TOP

Wie der Name schon sagt, ein Cheat, mit dem Sie an die Spitze kommen. Sie können jede Region und jeden Auftrag frei anwählen, haben 100.000.000 Credits auf dem Konto, ein Team mit Spitzenagenten, und die Forschungsabteilung hat freundlicherweise auch schon alles entwickelt, was es zu entwickeln gibt.

COOPER TEAM

Dieser Firmenname ist mein persönlicher Favorit. Nicht etwa, weil Sie, wie bei TO THE TOP auch, alle Aufträge anwählen können, oder weil Sie 100 Millionen Credits auf dem Konto haben und bereits alles entwickelt wurde, nein! Auch nicht, weil jeder Ihrer Agenten bereits mit kybernetischen Körperteilen vom Typ III ausgerüstet ist und erst recht nicht, weil Ihre Kühltruhen randvoll mit Agenten sind. Sondern weil jeder, aber auch jeder Ihrer Agenten weiblich ist! Ich sagte doch, es ist ein toller Cheat ...!

MARKS TEAM

Heute bei Mark im Angebot: jede Menge Kleingeld, alle nur denkbaren Waffen, voll ausgerüstete Agenten und eine volle Kühlkammer, in der die kleinen Agenten schlafen, bis sie gebraucht werden.

MIKES TEAM

Und hier das Konkurrenzangebot, nicht ganz so umfangreich, aber es kann sich durchaus sehen lassen: Wieder haben Sie die Taschen voller Geld und Ihr Labor hat auch schon alle Waffen entwickelt. Leider mußten in diesem Angebot Abstriche bei der Ausrüstung gemacht werden (die müssen Sie selber kaufen), und auch die Kühlkammer ist nicht aufgefüllt.

OWN THEM

Wenn Sie der Meinung sein sollten, es wäre nicht möglich, dieses Spiel zu lösen, dann schauen Sie sich doch einmal an, wie es am Ende aussehen könnte ...

So, wenn Sie es wiederum nicht lassen können, bei einem Spiel zu schummeln, bitte, nur zu, aber glauben Sie mir, es geht auch ohne ...naja meistens jedenfalls. Wenn Sie sich allerdings bei den Zusatzmissionen *American Revolt* dazu entschließen sollten, nicht zu schummeln, dann haben Sie unseren vollen Respekt.

UFO – Enemy Unknown

Spielvarianten

Die Firma Microprose ist ja spätestens seit so erfolgreichen und unterhaltsamen Spielen wie z.B. *Civilization* oder *Master of Orion* zu einem Garant guter Strategiespiele geworden. Diese Meinung unterstreicht auch *UFO – Enemy Unknown*, einer der jüngeren Sprößlinge aus der Strategie-Abteilung von Microprose. Die Spielidee von *UFO* ist erfrischend neu und über Stunden hinweg unterhaltsam. Die einzige Schwierigkeit machte uns die Einordnung dieses doch recht untypischen Strategiespiels. Da es aber, zumindest in manchen Bereichen, Bullfrogs Syndicate ähnelt und in *UFO* auch ein großes Maß an Actionelementen vorhanden

ist, haben wir uns entschlossen, es zu den Echtzeit-Action-Strategien zu gesellen, obwohl es streng genommen kein Echtzeit-System ist, sondern auf Rundenbasis arbeitet.

Grundidee

Für viele Menschen wird ein Traum endlich wahr: Außerirdische besuchen die Erde. Sehr schnell stellt sich allerdings heraus, daß sich der Traum zu einem wahren Alptraum entwickelt, denn die freundlich geglaubten Außerirdischen sind alles andere als nett und zuvorkommend. Sie sind hinterhältig, brutal, gnadenlos und betrachten uns Menschen mehr als Nahrung, Versuchskaninchen oder Sklaven, statt als Freunde.

In Horden fallen die Aliens immer häufiger über Städte und Dörfer überall auf der Welt her. Sie entführen, verstümmeln oder töten rücksichtslos, und wer sich ihnen in den Weg stellt, verschwindet auf Nimmerwiedersehen.



Sehr bald stellen alle Staaten dieser Welt fest, daß sie nicht die einzigen sind, auf deren Gebiet all diese schrecklichen Dinge geschehen, und beschließen, gemeinsam etwas dagegen zu unternehmen.

Kurz darauf bildet die UNO eine internationale Eingreiftruppe, die aus Spezialisten der ganzen Welt besteht und von jedem Land mitfinanziert wird. Diese Einheit heißt Extraterrestrische Kampfeinheit kurz XCOM.

Sie sind der Oberbefehlshaber dieser schlagkräftigen, kleinen Einheit, und Ihre vordringlichste Aufgabe ist es, die Invasion der Aliens mit allen Ihnen zur Verfügung stehenden Mitteln zu stoppen.

Spielablauf

Geoscape-Anzeige

Zu Beginn des Spiels, nach der Titelsequenz, nachdem Sie sich angemeldet haben und nachdem Sie die (gewohnt lästige) Kopierschutzabfrage überwunden haben, gelangen Sie in das Hauptmenü, die sogenannte Geoscape-Anzeige. Hier werden Sie zu Spielbeginn gefragt, wie Ihre erste Basis heißen soll, und wo Sie sie plazieren möchten.

Die Bedienung der Geoscape-Anzeige ist denkbar einfach. Im großen Fenster sehen Sie die Erde, rechts daneben sehen Sie eine Reihe von Knöpfen, die für unterschiedliche Funktionen stehen. Die obersten sechs Knöpfe sind Menüoptionen, die wir später noch kurz vorstellen wollen. Darunter finden Sie die Spielzeitanzeige mit Uhrzeit, Wochentag und Datum (Start des Spiels ist übrigens der 01.01.1999). Über die darunterliegenden sechs

Knöpfe steuern Sie den Spielzeitverlauf in Schritten von 5 Sekunden, 1 Minute, 5 Minuten, 30 Minuten, 1 Stunde und einem Tag. Darunter schließlich befindet sich die Sichtsteuerung, über die Sie die Erde im linken Fenster um die Polachse und den Äquator frei drehen können, sowie an die Erde heran- oder von ihr wegzoomen.



Über diese Sichtsteuerung können Sie zu Beginn des Spiels die Erde solange drehen, bis Sie den passenden Ort für Ihre erste Basis gefunden haben.

Menüs

Über das *Intercept*-Menü können Sie im Verlauf des Spiels kontrollieren, welche Ihrer Abfangjäger oder Transportflugzeuge sich gerade im Einsatz befinden und wie ihr gegenwärtiger Status ist.

Mit einem Klick auf das Menüfeld *Bases* gelangen Sie in den Stützpunktbildschirm, über den Sie den Ausbau neuer Basen kontrollieren und steuern sowie sich um Ihre Männer und deren Ausrüstung kümmern können.

Der *Graphs*-Knopf bringt Sie in das Diagramm-Untermenü, in dem Sie die Entwicklung gewisser Größen (UFO-Sichtungen, XCom-Aktivitäten oder Einkommen) nach Ländern gestaffelt über ein Jahr gesehen, kontrollieren können.

Mit einem Klick auf den Menüpunkt *Ufopedia* können Sie im Verlauf des Spiels Ihre neuesten Erkenntnisse in der UFO-Forschung überprüfen und im Auge behalten. Je länger Sie spielen und je mehr Sie forschen und entdecken, desto umfangreicher und informativer wird dieses Nachschlagewerk.

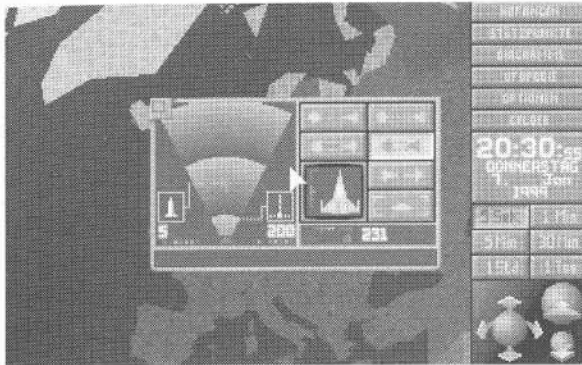
Über den *Options*-Knopf gelangen Sie in das *Options*-Untermenü, wo Sie die üblichen Steuermöglichkeiten wie Spiel speichern, Spiel laden, Spiel verlassen haben.

Ein Klick auf den *Funds*-Knopf zeigt Ihnen eine Aufstellung über die Zahlungen, die die einzelnen Nationen an Sie entrichten. Hier sehen Sie auch, ob eine Nation mehr oder weniger Geld bezahlt als im vorangegangenen Monat.

Jagd auf UFOs

Eine Ihrer Hauptaufgaben ist es, feindliche UFOs aufzuspüren und abzuschießen. Das Aufspüren der UFOs wird durch eine Reihe von Basiseinrichtungen (*Large Radar System*, *Small Radar System* und, sobald Sie ihn entwickelt haben, den *Hyperwave Decoder*) unterstützt, aber primär entdecken Sie nur UFOs, die sich in einem gewissen Umkreis um eine Ihrer Basen befinden (wie weit dieser Umkreis ist, entscheidet die Ausstattung Ihrer Basis).

Zu Beginn heißt es jedoch erst einmal warten, bis sich das erste UFO zeigt und dann einen Ihrer Abfangjäger hinter ihm herzuschicken (schalten Sie die Spielzeit ruhig auf 1 Day bis sich das erste UFO zeigt).



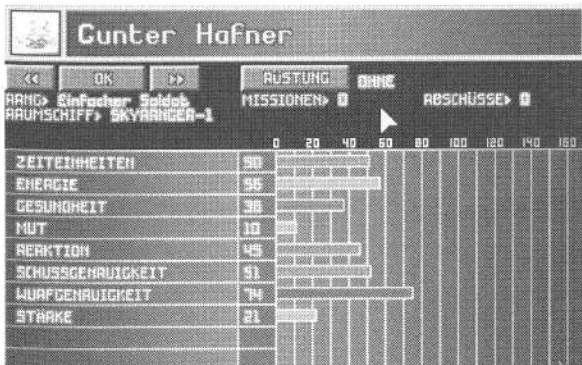
UFO-Jagd



Ihre Basis

(Build New Base und Build Facilities) und Waren von einer Basis zur anderen transferieren (Transfer).

Zusätzlich zu diesen ganzen Aktionsmenüs gibt es hier noch zwei sehr wertvolle Informationsmenüs, die Sie über den Zustand der Basen (Base Information) und über die Eigenschaften und den Zustand Ihrer Soldaten auf dem Laufenden halten (Soldiers).



Die Stützpunkte

Die Stützpunkte sind ein sehr wichtiger Bereich bei *UFO – Enemy unknown*.

Hier haben Sie die Hangars für Ihre Abfangjäger und die Transportflugzeuge, hier haben Sie die Wohnquartiere für Ihre Mannschaft, hier befinden sich die Werkstätten und die Labors, und von hier aus organisieren Sie den Widerstand gegen die Aliens auf der ganzen Welt.

Im Stützpunktbildschirm können Sie eine ganze Reihe von Aufträgen und Befehlen geben, die wichtig für das gesamte Spiel sind. Hier rüsten Sie Ihre Schiffe und Einheiten aus (Equip Craft), hier geben Sie Forschungsaufträge (Research) oder Produktionsaufträge (Manufacture), und hier kaufen Sie neue Waffen oder Personal ein oder verkaufen es wieder (Purchase/Recruit und Sell/Sack).

Des weiteren können Sie natürlich neue Basen errichten oder alte Basen ausbauen

(Build New Base und Build Facilities) und Waren von einer Basis zur anderen transferieren

(Transfer).

Über Base Information können Sie eine ganze Reihe von wichtigen Informationen abfragen. So sehen Sie zum Beispiel den Auslastungsgrad Ihrer Labors, Werkstätten, Hangars, Wohnquartiere und Lagerräume. Sie können die momentane Verteidigungs- und Aufklärungsstärke der Basis ablesen, und Sie sehen, wie viele Personen augenblicklich in dieser Basis beschäftigt sind.

Über das *Soldiers*-Menü können Sie neun wichtige Informationen über jeden Ihrer Soldaten ablesen.

Diese sind im einzelnen:

Time Units

Sie ermöglichen eine genaue Aussage darüber, welche Waffen Sie dieser Person geben können, und wie schnell und weit der Soldat sich im Kampf pro Runde bewegen kann.

Stamina

Dieser Wert ist ein Maß für die Kondition, die Ihr Mann hat. Je höher dieser Wert ist, desto ausdauernder ist Ihr Soldat, auch unter großer Belastung.

Health

An diesem Wert können Sie ablesen, wieviel Schaden der Mann oder die Frau vertragen kann, bevor er oder sie ohnmächtig wird oder stirbt.

Bravery

Wird der Geist Ihres Mannes von einem Alien beeinflusst, entscheidet dieser Wert darüber, ob und wenn ja, wie schnell er sich beherrschen läßt, und wie leicht er in Panik verfällt.

Reactions

Dieser Wert sagt etwas darüber aus, wie schnell ein Soldat z.B. zurückschießen kann, wenn er beschossen wird.

Firing Accuracy

Dieser Wert ist die Maßzahl dafür, wie gut Ihr Mann im Umgang mit Handfeuerwaffen geübt ist. Keiner Ihrer Männer sollte weniger als 40 hier haben.

Throwing Accuracy

Auch wenn diese Fähigkeit nicht so oft gebraucht wird wie das Schießen, so ist sie doch wichtig, um zu entscheiden, wer auf große Entfernungen die Granaten wirft und wer nicht.

Strength

Die Stärke des jeweiligen Soldaten ist entscheidend dafür, wieviel ein Mann tragen kann und um wieviel ihn ein bestimmtes Gewicht verlangsamt. Je stärker ein Mann ist, desto besser.

Psi-Strength

Dieser Wert gibt Auskunft darüber, wie stark in Ihrem Mann die Psi-Kräfte ausgeprägt sind. Diesen Wert können Sie erst sehen, wenn Ihre Männer zum Psi-Training eingeteilt wurden.

Der Kampf

Sobald Ihre Abfangjäger ein gegnerisches UFO abgeschossen haben, sollten sich Ihre Männer zum Bergen des abgestürzten Schiffs bereitmachen. Sobald Ihr Transportflugzeug über der Absturzstelle angekommen ist, landet es, und Ihre Männer machen sich für ihren Einsatz bereit.

Der Bildschirm wechselt dann zur sogenannten *Battlescape*-Anzeige. Diese dreidimensionale Abbildung des Absturzgebietes ist in mehrere rechteckige Felder und in mehrere Ebenen aufgeteilt. Sie bewegen Ihre Männer, indem Sie sie anklicken und dann zur gewünschten Stelle auf der Karte klicken, zu der der jeweilige Soldat gehen soll.

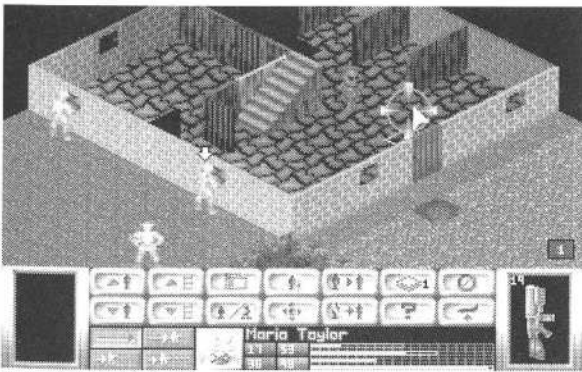
Unter der Kartenansicht sehen Sie eine Menüleiste, über die Sie sämtliche Handlungen Ihrer Männer während eines Kampfes steuern können.

Ganz links in der Menüleiste sehen Sie das Bild des Gegenstandes, den Ihr Mann in der linken Hand hält, ganz rechts sehen Sie das Bild des Gegenstandes oder der Waffe, die er in der rechten Hand trägt.

Dazwischen liegen verschiedenste Steuerknöpfe, sowie, in der unteren Zeile, das Rangabzeichen Ihres Mannes und, als Balken dargestellt, die vier wichtigsten Eigenschaften Ihres Mannes (*Time Units*, *Stamina*, *Health* und *Bravery*).

Wie weit sich ein Soldat bewegen kann, und ob und wie oft er schießen kann ist bei *UFO – Enemy Unknown* von der Anzahl seiner *Time Units* abhängig. Jede Handlung, sei es laufen, schießen, eine Granate werfen oder in Deckung knien, verbraucht *Time Units*. Verändert wird der *Time Units*-Wert des jeweiligen Soldaten durch Verletzungen und durch das Gewicht, das er mit sich herumschleppt. Man muß also zum Teil höllisch aufpassen, was man seinen Leuten zu tragen gibt, damit sie am Schluß nicht zu lahmen Schnecken werden.

Im Eifer des Gefechtes ist es oft schwer, einen Überblick über die einzelnen *Time Unit*-Stände der einzelnen Soldaten zu haben, so daß es leider passieren kann, daß Ihr Mann es zwar heldenhaft bis direkt vor den bösen Raumschiff-Commander schafft – nur um dann festzustellen, daß er gar nicht mehr schießen, sondern nur noch darauf warten kann, daß ihm das Alien den Kopf abreißt.



XCOM im Einsatz

Um solche Pannen zu verhindern, können Sie Ihre Leute anweisen, einen bestimmten Teil Ihrer *Time Units* aufzusparen, so daß sie bei Gefahr einen gezielten Schuß abfeuern können. Dies verringert zwar die Reichweite Ihrer Männer, macht sie aber gegen Hinterhalte gefeierter.

In der *Battlescape*-Ansicht können Sie auch zwischen verschiedenen Ebenen hin- und herschalten, die im Spiel die verschiedenen Stockwerke darstellen (es gibt bis zu 4stöckige

UFOs). Um mit einem Mann eine Ebene höher zu gelangen, klicken Sie den Mann an, wechseln dann auf die Ebene, zu der er gehen soll, und klicken auf die Zielposition.

Hat Ihr Mann genügend *Time Units*, um bis zur angegebenen Zielposition zu gelangen wird er dies tun, reichen seine Zeiteinheiten jedoch nicht mehr aus, wird er nur soweit gehen, wie es ihm möglich ist.

Haben Ihre Männer einen oder mehrere Gegner entdeckt, sehen Sie das an einem kleinen roten Quadrat, das rechts unten in der Ecke erscheint. Sieht Ihr Mann einen Gegner, erscheint dort ein Quadrat, in dem die Ziffer eins steht. Sieht er dagegen drei Gegner, so erscheinen drei Quadrate mit den Ziffern eins bis drei.

Ein Klick auf eines dieser Quadrate zentriert den Bildschirm auf das jeweilige Alien, damit Sie Ihrem Mann den Feuerbefehl geben können. Dazu klicken Sie auf die Waffe und wählen dann aus dem nächsten Menü die Schußart aus (*Aimed Shot*, *Snap Shot* oder *Auto Shot*). Unter der jeweiligen Schußart steht die Anzahl an *Time Units*, die Ihr Mann dafür aufwenden muß. Hat Ihr Mann noch genügend TUs, klicken Sie auf den entsprechenden Schuß. Der Cursor verwandelt sich in ein dreidimensionales, rotes Zielkreuz, das gelb aufleuchtet, wenn Sie einen Gegner anvisieren. Bringen Sie das Zielkreuz auf den Gegner, und drücken Sie die linke Maustaste, dann wird Ihr Mann seine Waffe abfeuern und versuchen, den Gegner unschädlich zu machen. Ob er den Gegner trifft, hängt von einer Reihe von Faktoren ab, so zum Beispiel von der *Firing Accuracy* des Soldaten, von der Entfernung zum Ziel und davon, ob der Blick auf das Ziel durch irgendetwas behindert wird (Rauch oder Gebüsch). Sollte der Gegner nicht getroffen oder nur leicht verletzt werden, kann er nach dem Schuß Ihres Mannes noch versuchen, zurückzuschießen, wenn seine Reaktionen schnell genug sind und wenn er noch genügend *Time Units* frei hat. Trifft das alles zu, können Sie Ihrem Mann nur noch die Daumen drücken, denn wehren kann er sich dagegen nicht mehr.

Lösungstips

Hinter den eigentlichen Spielablauf ist man bei *UFO* schnell gekommen, aber leider hat man sich bei der ganzen Bauerei und Forschung schnell verzettelt und stellt das oft erst fest, wenn es richtig hoch her geht. Aber dann ist es meistens schon zu spät, die *Karre aus dem Dreck zu ziehen*. Das muß noch nicht heißen, daß man die Sache nicht mehr retten kann.

Es gibt viele Wege, *UFO* zu gewinnen, und wir können verständlicherweise nicht jede Möglichkeit vorstellen, aber wir glauben, eine recht gut spielbare Lösung gefunden zu haben.

Urteilen Sie selbst, ob Sie mit ihr zurecht kommen.

Die ersten Monate

Basen

Plazieren Sie Ihre erste Basis unbedingt zentral in einer größeren Landmasse, also in West- oder Zentraleuropa, den USA, Rußland oder Südostasien. Sie erreichen dadurch, daß Sie die UFOs, die Sie entdecken, viel häufiger auch über Land abschießen und bergen können.

Ihre erste Basis sollten Sie so bald wie möglich mit folgenden *Facilities* ausstatten: *Large Radar System*, *Living Quarters* und *General Storage*.

Sobald Sie wieder Geld haben, errichten Sie eine zweite Basis, die Sie in folgender Reihenfolge ausstatten: *Large Radar*, *General Storage*, *Hangar*, *Living Quarters*, *Alien*

Containment und dann Spezialfacilities wie *Workshops*, *Laboratories*, *Psi-Labs* oder *Hyperwave Decoder* (natürlich erst dann, wenn Sie sie entwickelt haben!).

Sämtliche Verteidigungsanlagen können Sie sich übrigens prima sparen. Freuen Sie sich darüber, wenn die Aliens Sie besuchen kommen, denn wenn Sie einigermaßen brauchbare Leute haben, dürfte so ein Angriff kaum Probleme bereiten, und Sie können sich danach über eine ganze Reihe von Mitbringseln der Aliens freuen.

Sobald der Hangar in Ihrer zweiten Basis fertiggestellt ist, können Sie einen Ihrer *Interceptor* dorthin transferieren, um auch dort eine schlagkräftige Luftüberwachung zu haben.

Im späteren Verlauf des Spiels sollten Sie schließlich ca. 5–8 Basen und in jeder Basis neben den Standard-Facilities mindestens zwei oder besser drei *Large Radar*-Systeme stehen haben. Ihre Basen haben damit einen wesentlich höheren Abtastbereich.

Jede Basis sollte übrigens mindestens 8–10 Mann permanent zu ihrem Schutz stationiert haben. Sorgen Sie also in Ihrer Hauptbasis dafür, daß neben ein oder zwei schlagkräftigen Einsatzteams von je zehn Mann auch noch eine Staffel von zehn Mann für den Schutz der Basis vorhanden ist. (Wechseln Sie die Teams immer wieder durch, auch mit anderen Basen, damit Ihre Jungs genügend Übung bekommen.)

Vergessen Sie übrigens nicht, auch für Ihre neu gebauten Basen Männer zu ihrem Schutz anzuheuern, sobald die Wohnquartiere fertig sind, damit nicht kurzerhand eine Alienpatrouille auftaucht und Ihre Basis besetzt.

Einsatzteams und Ausrüstung

Neben dem Abschießen der UFOs ist Ihre wichtigste Aufgabe, die Aliens am Boden zu bekämpfen und die Überreste abgeschossener Raumschiffe zu bergen und zu erforschen.

Abfangjäger

Sie werden eine ganze Zeit brauchen, bis Sie genügend UFO-Schrott durchforscht haben, damit Sie neue, schnellere und stärkere Abfangjäger und Waffen haben.

Solange Sie keinen *Avenger* bauen können, sollten Sie sich nicht die Mühe machen, andere Jäger zu bauen oder Ihre *Interceptor* mit modernster Bewaffnung auszurüsten.

Gönnen Sie gleich zu Beginn jedem *Interceptor* zwei *Avalanche Launcher*, und kaufen Sie einen größeren Posten *Avalanche Missiles* ein. Den Rest der Jäger-Ausrüstung, wie die *Cannon* oder die *Stingray Missiles* können Sie vom Fleck weg verkaufen, da die *Avalanche Missiles* die eindeutig überlegene Reichweite haben.

Sobald Sie den *Plasma Beam* entwickelt haben, statten Sie jeden *Interceptor* mit einem solchen aus und gegebenenfalls einen *Avenger* mit zwei davon.

Einsatzteams

Die Männer und Frauen Ihrer Einsatzteams sind Ihre schlagkräftigste Waffe. Sorgen Sie dafür, daß Sie auch nur wirkliche Spitzenleute einstellen. Sehen Sie sich im *Soldiers*-Menü

an, wie hoch die Schießfähigkeiten eines jeden Mannes und einer jeden Frau eingeschätzt werden. Sie sollten niemanden beschäftigen, dessen Schußgenauigkeit unter 60% liegt, solche miserablen Schützen verschwenden nur teure Munition.

Es mag zwar am Anfang recht kostspielig sein, solange Soldaten anzuwerben und wieder zu feuern, bis man eine schlagkräftige Truppe von 10 Mann hat, deren Schußgenauigkeit über 60% liegt, aber spätestens bei den ersten Einsätzen zahlt es sich aus.

Verkaufen Sie übrigens alle schweren Waffen, die Ihr Team haben sollte (wie z.B. *Heavy Cannon*, *Auto Cannon* und *Rocket Launcher*). Die Waffen und die Munition sind zu schwer, als daß Ihre Leute damit zu Beginn sonderlich weit gehen könnten. Rüsten Sie Ihre Teams mit Gewehren und Granaten aus und sobald Sie es haben mit *Laser Rifles* und *Alien Grenades*. Diese Art der Ausrüstung sollte für eine ganze Zeit genügen, da sie die geringere Durchschlagskraft der Laser mit einer vielfach höheren Schußfolge wettmachen.

Des weiteren ist es unerlässlich, daß Sie so schnell wie möglich die *Personal Armor* entwickeln, um die Gefahr eines Verlustes im Kampf etwas zu reduzieren. Den *Power Suit* können Sie in der Produktion ruhigen Gewissens überspringen, entwickeln Sie ihn nur, und machen Sie dann schnell weiter mit dem *Flight Suit*.

Statten Sie Ihre Teams übrigens erst dann mit *Heavy Plasma Rifles* aus, wenn Ihre Männer (und Frauen) zum einen stark genug sind, um sie weit genug tragen zu können, und sie zweitens genügend Munition dafür auf Lager haben.

Die Produktion der Munition verschlingt jedoch riesige Mengen an *Elerium*, welches Sie als Treibstoff für Ihre Schiffe und als Produktionsgrundstoff dringender brauchen. Sammeln Sie lieber die *Heavy Plasma Rifles* und deren Munition, die Sie von den Aufträgen mit zurückbringen. Sobald Sie genügend Gewehre und *Heavy Plasma Clips* haben, können Sie Ihre Einheiten damit ausrüsten.

Aber Achtung, verkaufen Sie Ihre Laser-Gewehre nicht. Sollte Ihnen die *Heavy Plasma*-Munition ausgehen, dann kehren Sie ruhig wieder zu den Lasern zurück, bis Sie wieder genügend Munition angesammelt haben. Selbst produzieren sollten Sie sie nur in Notfällen.

Sparen Sie sich übrigens die schwersten Waffen und einen guten Vorrat an Granaten für die größten Missionen (wie z.B. ein *very large UFO* oder eine *Alien Base*) auf. Sie werden dort meistens mit einer größeren Zahl gut bewaffneter Aliens konfrontiert und dann für jeden Vorteil, den Sie haben, dankbar sein.

Psi-Kräfte

Sobald Sie das *Psi-Lab* entwickelt haben, sollten Sie daran gehen, alle Ihre Männer und Frauen auf Psi-Kräfte hin zu trainieren, aber da Sie nur 10 Personen pro Psi-Labor trainieren können, sollten Sie auch in anderen Basen Psi-Labore bauen. Trainieren Sie so viele Ihrer Teammitglieder wie möglich, aber sobald abzusehen ist, wer besonders starke Psi-Kräfte hat und wer Psi-mäßig *unterentwickelt* ist, sollten Sie die starken bevorzugt trainieren und lieber später ein paar neue Soldaten einstellen, die Sie gezielt nach den Psi-Käften aussuchen, bevor Sie in die Ausbildung von Leuten investieren, die Ihnen nicht von Nutzen sein werden.

Im Kampf

Zu Beginn des Spiels sollten Sie bei den Bodeneinsätzen sehr vorsichtig sein, da oft schon ein einzelner Treffer durch ein Plasma-Gewehr das Todesurteil für einen Ihrer Soldaten bedeutet. Bewegen Sie also Ihre Einheiten möglichst vorsichtig vorwärts, und speichern Sie so oft wie möglich ab (als erstes gleich nach Beginn des Bodeneinsatzes!).

Haben Sie das Spiel nach Beginn des Bodeneinsatzes abgespeichert, haben Sie einen großen Vorteil: Die Positionen Ihres Transporters, des UFOs und der Aliens sind vorgegeben, das heißt Sie werden das UFO und auch die Aliens jedesmal an den gleichen Stellen wiederfinden, an denen sie beim letzten Laden waren. Speichern Sie das Spiel *vor* der Landung ab, werden sämtliche Positionen bei einem erneuten Laden neu berechnet.

Nachteinsätze



Sollen Sie ein UFO abschießen, während es über der Absturzstelle noch Nacht ist, dann haben Sie zwei Möglichkeiten. Entweder Sie statten Ihr Einsatzteam mit genügend *Electro Flares* aus (kleine Leuchtgranaten) und schicken sie in einen Nachteinsatz – was ich Ihnen persönlich nicht empfehlen würde. Oder Sie schicken einen *Interceptor* zur Absturzstelle und lassen ihn dort patrouillieren bis der Tag anbricht, dann können Sie Ihren *Skyranger* mit dem Einsatzteam an Bord beruhigt loschicken.

Sollen Sie allerdings doch irgendwann einmal nachts unterwegs sein müssen, dann beherzigen Sie folgendes:

- Bewegen Sie Ihre Männer langsam.
- Sondieren Sie erst vorsichtig und aus einer guten Deckung heraus das Terrain, bevor Sie vorwärts stürmen.
- Statten Sie jeden Ihrer Männer mit zwei oder drei *Electro Flares* aus.
- Schicken Sie Ihre Männer nie alleine hinaus, sorgen Sie in der Dunkelheit immer für Zweierteams.
- Können Sie nicht genau erkennen, woher gegnerischer Beschuß kommt, dann werfen Sie in die Richtung vorsichtshalber eine Granate.

Waffen

Sobald Sie den *Flight Suit* entwickelt haben, sollten Sie Ihr Haupteinsatzteam auch damit ausrüsten, denn schwebend sind v.a. die sonst so gefährlichen *Chryssalids* keine Gefahr

mehr. Aber auch schwebend gilt als wichtigste Verhaltensregel *Immer Deckung suchen*, denn sonst geben Ihre Männer für jedes Alien eine geradezu perfekte Zielscheibe ab.

Zwei der wichtigsten Entwicklungen für Ihre Männer, die Sie möglichst schnell erforschen sollten, sind die *Stun Rods* und der *Small Launcher* mit den *Stun Bombs*. Sie haben damit hervorragende Waffen, die die überwältigten Aliens nicht töten, sondern nur bewußtlos machen, damit Sie sie später in der Basis befragen und erforschen können. Aber Vorsicht! Betäubte Aliens können auch wieder aufwachen, und wenn Sie Pech haben, passiert das genau dann, wenn Ihre Männer ihnen den Rücken zuwenden.

Haben Sie später im Verlauf des Spiels den *Blaster Launcher* entwickelt, sollten Sie mindestens ein oder zwei Mann eines Teams mit dieser machtvollen Waffe ausrüsten, trotz der hohen Kosten. Die lenkbaren Raketen sind eine hervorragende Offensivwaffe bei Angriffen gegen Basen und sehr große UFOs. Die Raketen durchschlagen mit Leichtigkeit die Außenhaut eines UFOs und bieten so einem, mit *Flight Suits* ausgestatteten Einsatzteam die Möglichkeit, sich einen zusätzlichen Zugang zum Raumschiff, vorbei an den oft schwer bewachten Türen, zu bahnen.

Eine recht kostspielige Entwicklung sind die fernsteuerbaren Kleinpanzer, die Sie mit Ihrem Einsatzteam mitführen können. Der größte Teil dieser Waffen ist für Sie völlig nutzlos. Lediglich ein mit Plasma-Kanone oder Fusionskugelwerfer ausgestatteter *Hoover Tank* ist von gewissem Nutzen bei Sturmangriffen auf große UFOs. Größter Nachteil dieser Waffe ist neben ihrem extrem hohen Preis auch die starke Verwundbarkeit, die sich in etwa mit einem XCom Trooper in *Personal Armora* vergleichen läßt.

Haben Sie Psi-fähige Offiziere in Ihren Einsatzteams, sollten Sie die stärksten unter ihnen unbedingt mit einer *Mindprobe* ausstatten, da sie damit in der Lage sind, Aliens zu beeinflussen, wie *Etherals* und einige *Commander* der Aliens das bei Ihren Männern können. Haben Sie erst einmal die Kontrolle über einen Außerirdischen, dann steuern Sie ihn zu einem Punkt, an dem Sie ihn gut überwachen können und suchen sich dann den nächsten. Führen Sie diesen dann auch wieder zu derselben Stelle und so weiter. Haben Sie schließlich vier bis sechs beeinflusste Aliens auf einem Fleck versammelt, können Sie sie prima mit einer *Stun Bomb* betäuben oder mit einem *Blaster*-Schuß auslöschen. Das ist zwar nicht gerade besonders schön, aber eben höllisch effektiv, und darum geht es ja bei *UFO* primär. Einen Schönheitspreis sollen Sie ja gar nicht gewinnen.

Auf der Straße zum Sieg

Im folgenden noch einige kurze Hinweise, die Sie *auf die Straße zum Sieg* führen sollen und vielleicht dabei helfen, einige Klippen zu umfahren, die sonst etwas Schwierigkeiten bereiten.

Entwicklungen

Entwickeln Sie die wichtigsten Ausrüstungsgegenstände so schnell wie möglich, stellen Sie dazu eine Reihe von neuen Wissenschaftlern und auch einige neue Ingenieure ein, um die erforschten Gegenstände und Waffen auch so schnell wie möglich bauen zu können.

Die Entwicklungsreihenfolge sollte sein: Laser-Waffen bis zum Laser-Gewehr, *Medikit*, *Alien Alloys* bis zur *Personal ArmorA*, *Elerium -115*, weitere Rüstungen, *UFO Navigation*, *UFO Power Source*, *UFO Construction* sowie dann eine Reihe von neuen Schiffen (*Firestorm*, *Lightning* und schließlich der *Avenger*).

Schiffe und Waffen

Bauen Sie nicht wahllos neue Schiffe. Ein *Interceptor* mit einem *Plasma Beam* und einem *Avalanche Launcher* reicht für die meisten UFOs aus. Lediglich die ganz großen sind eine echte Gefahr, warten Sie hier lieber bis das Schiff gelandet ist und Sie es dann stürmen können.

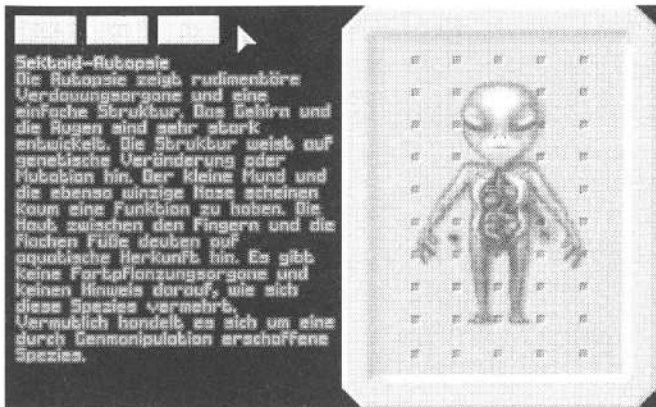
Selbst für den *Avenger* sollten als Ausrüstung zwei *Plasma Beams* ausreichen. Die *Fusion Balls* brauchen Sie erst gar nicht zu erforschen, sie verbrauchen viel zu viel *Elerium*.

Das schlagkräftigste Einsatzteam, das Sie zusammenstellen können, besteht aus vier Mann mit *Blaster Launchern* und weiteren vier mit *Heavy Plasma Rifles*, alle in *Flight Suits*. Mit den vier *Blaster Launchern* können Sie UFOs von bis zu mittlerer Größe in Stücke schießen, so daß sich nichts mehr regt. Dann können Sie die anderen vier Mann hineinschicken, um die Reste zu beseitigen. Einziger Nachteil dieser Taktik ist, daß sich aus solchermaßen behandelten UFOs nicht mehr viel Wertvolles retten läßt.

Finanzen

Apropos wertvoll, früher oder später werden Sie mit der XCom in Geldnöte geraten. Um dort wieder herauszukommen, sollten Sie zweierlei machen. Erstens sollten Sie einen Großteil der aus den UFOs geborgenen Gegenstände wieder verkaufen (immer ein Stück zum Forschen zurückhalten), und zweitens sollten Sie Ihre Ingenieure dazu antreiben, immer wieder Dinge zu produzieren, die Sie gut verkaufen können (richten Sie sich nach dem Marktwert). Aber achten Sie darauf, daß Sie dabei keine Ressourcen verwenden, die Sie dringender brauchen.

Aliens



Es gibt eine ganze Reihe von Aliens, die Hand in Hand miteinander arbeiten. Erforschen Sie jede Leiche, die Sie neu mitbringen, aber haben Sie die entsprechende Rasse erst einmal erforscht, können Sie sämtliche Leichen getrost verkaufen.

Je erfolgreicher Sie übrigens spielen, desto aggressiver werden die Aliens, je mehr Sie von ihnen beseitigen, desto

eher sind sie bereit, verrückte Taten zu begehen, wie z.B. eine Stadt zu terrorisieren oder Ihre Basis anzugreifen. Zeigen Sie Ihnen, daß das ein Fehler war.

Versuchen Sie, die Alienbasen sofort nach der Entdeckung zu stürmen. Je häufiger Sie eine Basis erobern, desto mehr Rohstoffe und Informationen werden Sie besitzen.

Gefangene Aliens

Bauen Sie so schnell wie möglich ein Aliengefängnis in Ihrer Basis, und versuchen Sie, so viele Aliens wie möglich einzufangen (Sie brauchen dazu *Stun Rods* oder *Small Launcher*). Befragen (erforschen) Sie jedes Alien, das Sie fangen, denn entweder bekommen Sie technische Informationen oder allgemeine Hinweise, aus denen Sie langsam aber sicher ein Bild zusammenfügen können, das Sie zur Lösung des Rätsels bringt.

Des Rätsels Lösung

Früher oder später werden Sie von einem Alien erfahren, daß es eine geheime Station gibt, und wenn Sie später einen *Base Commander* in einer der Alienbasen gefangen haben, dann sollten Ihre Wissenschaftler bereit dazu sein, die *Martian Solution* zu erforschen und das Geheimnis um *Cydonia* zu lüften. Danach tun Sie, was getan werden muß ...

HELP?!

Cheat as Cheat can

Es gibt zwar leider nicht viel zu berichten über Cheats zu *UFO – Enemy Unknown*, da es leider keine eingebauten Cheats gibt, aber einen kleinen aber unfairen Cheat haben wir für Sie dennoch aufgestöbert. Allerdings brauchen Sie dazu einen Hex-Editor wie Norton's DiskEdit.

Nehmen Sie dann die Datei *LIGLOB.DAT* (bitte vorher Sicherungskopie machen!!!), und suchen Sie die Stellen A1 bis A4. An diesen Stellen ist das Kapital der XCom kodiert angegeben. Geben Sie statt den vorhandenen Hex-Werten folgende Hex-Werte ein: *00 65 CD 1D*, erhalten Sie als Belohnung ein Budget von 500.000.000 Credits für Ihren Verein.

Na, wenn das kein schönes Weihnachtsgeld ist ...

Wirtschaftssimulationen

Einleitung

In fast jedem Strategiespiel finden sich mehr oder weniger aufwendige und komplizierte Spieloptionen, mit denen Sie die wirtschaftliche Entwicklung des Spiels steuern können. Besonders auffällig ist dies bei den Entwicklungsspielen, bei denen man sich irgendwann nicht mehr sicher ist, ob man nun eine Wirtschaftssimulation mit angehängtem Entwicklungsspiel vor sich hat oder umgekehrt.

Aus diesem Grund sind gerade die beiden Bereiche *Entwicklungsspiele* und *Wirtschaftssimulationen* nur schwer zu trennen. Wundern Sie sich also nicht, wenn Sie ein Spiel, das Sie eigentlich den Wirtschaftssimulationen zugerechnet hätten, bei den Entwicklungsspielen finden und umgekehrt. Diese Zuordnung ist sehr subjektiv und ließe sich jederzeit auch anders begründen.

Gemeinsamer Nenner der hier vorgestellten Spiele *Transport Tycoon*, *Der Planer*, und *Theme Park* ist jedoch, daß Sie irgend etwas verkaufen müssen, seien es Waren, Dienstleistungen oder Vergnügen.

Transport Tycoon konnten wir bis zum Redaktionsschluß des Buches nur in einer Beta-Version testen, die aber schon vielversprechende Einblicke zuließ.

Sie sind der Chef einer Transportgesellschaft, die zu Wasser, zu Lande und in der Luft, die Transportmöglichkeiten bereitstellen will, damit sich eine unterentwickelte Region in ein Wirtschaftswunderland verwandelt.

Der Planer und *Der Planer Extra* versetzen Sie in eine ganz andere Spielumgebung. Hier wird Ihr Geschick zur Firmenführung und zum Krisenmanagement gefordert. Sie müssen zeigen, ob Sie planen und koordinieren können.

Darüber hinaus gibt es noch eine Reihe weiterer Spiele, die die Wirtschaftsmanager von morgen fordern. Sie bereiten auf eine Zukunft in leitender Position vor, in verschiedenen Gewerbebezügen. Wetzen Sie also die Bleistifte, und polieren Sie die Anzeige Ihres Taschenrechners, der Dschungel des Kommerzes wird durchquert.

Transport Tycoon

Varianten des Spiels

Was geschieht, wenn man das erfolgreiche Konzept des Spiels *Railroad Tycoon* ausbaut und mit der Grafik von *SimCity 2000* ausstattet? Man erhält *Transport Tycoon*!

Wenn Sie jetzt fragen, wieso dieses Spiel in einem anderen Kapitel als der Vorgänger steht, dann habe ich nur folgende »Ausrede«: In der Beta-Version konnte man keine Fabriken

bauen und war also auf die Einkünfte aus dem Transport von Waren und Passagieren angewiesen. Es erschien uns daher sinnvoller, dieses Spiel in die Wirtschaftssimulationen einzuordnen, obwohl man darüber sicher diskutieren kann.



Grundidee des Spiels

Zu Beginn des Spiels sind Sie der Chef einer neugegründeten Transportgesellschaft, die es sich zur Aufgabe gemacht hat, geeignete Transportmittel bereitzustellen, damit sich ein Landstrich entwickeln kann. Welche Transportmittel Sie einsetzen, wird nur durch die Technik des Startjahres 1930 eingeschränkt. Sie können Straßen bauen, Schienen verlegen oder mit Flugzeugen die Verbindungen zwischen den Orten dieses Landstriches herstellen.

Leider sind die Ortschaften zu Beginn weder mit Schienen noch mit Straßen verbunden, so daß es vollkommen egal ist, für welchen Weg Sie sich schließlich entscheiden. Im Verlauf des Spiels werden sich die Ortschaften vergrößern, und die Anforderungen an Ihr Verkehrsnetz werden steigen. Freunde von *Railroad Tycoon* werden schnell erkennen, daß es wieder »Warenketten« gibt. Allerdings können Sie hier (in der Beta-Version) nicht direkt durch Bau der entsprechenden Fabriken auf die Entwicklung der betreffenden Industrien Einfluß nehmen. Vielmehr müssen Sie durch Errichtung eines leistungsfähigen Transportsystems den wirtschaftlichen Ausbau vorantreiben.

Der Startbildschirm

Wie bei eigentlich allen Spielen, werden Sie zu Beginn gefragt, ob Sie allein oder zu zweit dieses Spiel spielen wollen. Auch das Laden eines abgespeicherten Spiels ist hier möglich. Sehr nett gemacht ist das Optionmenü, in dem Sie Einstellungen vornehmen können, die die Darstellung des Hauptfensters (in erster Linie der Animationen) betreffen. Sie können hier einstellen, ob die Autos auf der linken oder rechten Straßenseite fahren sollen, und ebenso können Sie einstellen, in welcher Währung während des Spiels abgerechnet werden soll.

Der nächste Punkt wäre im Falle einer Neugründung die Angabe eines Names des Spielers und seiner neuen Transportgesellschaft, gefolgt von einer Auswahl der Spielfarbe und des Porträts des neuen Firmenchefs oder der Firmenchefin. Dann öffnet sich der Hauptschirm, und man befindet sich in einer netten, aber leider fast verlassenen Gegend irgendwo auf dieser Welt im Jahre 1930.



Der Hauptbildschirm

Wie in *SimCity 2000* sehen Sie einen vergrößerten Ausschnitt des Geländes. Darüber befindet sich eine Menüleiste, mit deren Hilfe Sie das Spiel steuern können. Immer, wenn eine Meldung erscheint, weil Sie einen Menüpunkt angewählt haben, oder weil eine Nachricht für Sie vorliegt, wird ein Fenster geöffnet, in dem auf diese Mitteilungen reagiert werden muß.

Die Menüleiste beinhaltet folgende Eintragungen (im Bild von links nach rechts):

Pause: Wenn es unumgänglich ist, den Platz am Rechner zu verlassen, können Sie hier unterbrechen und das Spiel einfrieren, damit Ihnen nichts entgeht.

Disk: Abspeichern, Spiel verlassen.

Haus: Hier verbirgt sich eine Übersicht über alle Stationen und Einrichtungen, wie Bahnhöfe, Flughäfen oder Autoverladestationen.

Karte: Die Gesamtübersichtskarte über das Gebiet, in dem gespielt wird.

Geld: Ihr Finanzbericht, schauen Sie ihn sich an, wenn Sie sich trauen ...

Mann: Hier finden Sie allgemeine Infos über alle Gesellschaften.

Diagramme: Gewinne und Verluste in der grafischen Darstellung.

Lokomotive: Darstellung aller Züge in einem Fenster. Durch Anklicken können Sie einen der Züge auswählen.

Lastwagen: Untermenü, in dem alle Lastwagen und Busse aufgelistet sind.

Schiff: Überblick über alle Schiffe, die für Sie im Einsatz sind.

Flugzeug: Was Schiffen und Autos recht ist, kann den Flugzeugen nur billig sein. Hier ist er also, der Überblick über Ihre »Luftflotte«.

Lupe mit Plus: Heranzoomen, vergrößern der Karte um eine Stufe.

Lupe mit Minus: Wegzoomen, verkleinern der Karte um eine Stufe.

Schienen: Menü, in dem Sie die Verlegung von Schienen und den Bau von Bahnhöfen steuern können.

Straßen: Leider sind zu Beginn nur in den Ortschaften Straßen vorhanden. Hier können Sie neue bauen, ebenso wie Busbahnhöfe und Verladestationen für Lastwagen.

Wasser: Hafen- und Kanalbau.

Flugzeug: Flughafenbau.

In allen vier Baumenüs besteht die Möglichkeit, Gelände aufzuschütten oder Erhebungen einzuebnen.

Fragezeichen: Informationen über die Programmierer und die aktuelle Version.

Es gibt darüber hinaus noch eine integrierte On-Line-Hilfe, wenn Sie nicht wissen sollten, was eines dieser Icons bedeutet. Bewegen Sie den Mauszeiger auf das betreffende Symbol, und drücken Sie die rechten Maustaste.

Durch Klicken mit der linken Maustaste auf eine Einrichtung oder ein Fahrzeug erhalten Sie Informationen darüber, ohne sich erst durch die einzelnen Fenster der Menüleiste durcharbeiten zu müssen.

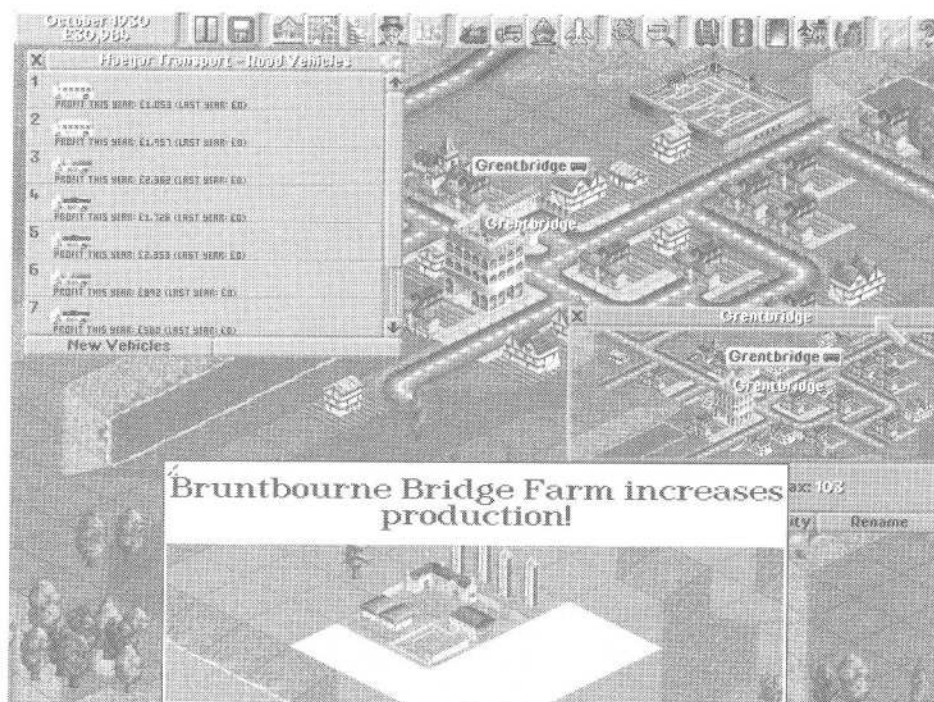


Weitere Spielinformationen

Alle Fahrzeuge werden unter anderem durch ihr Alter charakterisiert. Jeder Bus, jeder Eisenbahnwagen und jedes Flugzeug haben eine maximale Lebensdauer, an deren Ende sich kein Rad mehr dreht und das Fahrzeug verschrottet werden muß. Mit zunehmendem Alter steigt die Wahrscheinlichkeit eines Ausfalls des Fahrzeugs. Unter der Motorhaube steigt Rauch auf, der Wagen fährt rechts ran und muß repariert werden. Es können natürlich auch Defekte auftreten. Neukonstruktionen sind in der Regel etwas anfälliger als erprobte Designs, bei denen man die häufigsten Fehler ausmerzen konnte.

Der wohl wichtigste Unterschied zwischen den Fahrzeugen ist die Zuladung. Nicht jeder Wagen kann alles aufladen, und Fahrzeuge, die die gleichen Waren befördern, haben unterschiedliche Zuladungen. Es liegt an Ihnen, sich den effektivsten Fuhrpark zusammenzustellen, denn schließlich sollen Sie Gewinn machen.

Ihre Fahrer brauchen Aufträge, damit sie wissen, welche Fracht wo abzuliefern ist. Dazu wählen Sie das Fahrzeug, egal, ob Auto, Zug oder Schiff, mit einem Mausklick an und versenden es mit Hilfe des *GOTO*-Befehls. Sie klicken einfach nacheinander auf alle Ziele, die angefahren werden sollen, und geben den Abfahrtauftrag. Ihr Fahrzeug wird sich sofort in Bewegung setzen und so lange diese Strecke fahren, bis Sie einen anderen Befehl geben.



HELP?!

Beginnen sollten Sie am besten mit Straßen. Benutzen Sie Busse und Laster, um einen Warenverkehr auf die Beine zu stellen. Vorrang sollte der Personenverkehr haben, da Sie schon mit relativ kurzen Strecken Gewinne erzielen können. Bauen Sie dann Frachtdepots in der Nähe der Industrien oder in den Zentren der Städte, damit Sie einen Waren- und Postverkehr zum Laufen bekommen. Planieren Sie das Gebiet um die Städte. Auf diese Weise wachsen sie schneller. Auch das Anlegen neuer Straßenzüge beschleunigt das Stadtwachstum.

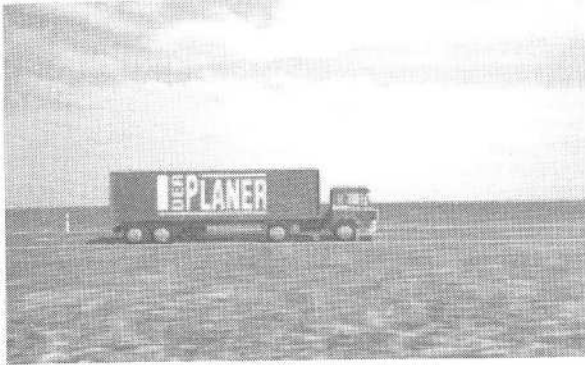
Eisenbahnen sind fast ebensogut. Die Streckenführung ist meist etwas schwieriger und umständlicher, aber auch dieses Problem sollten Sie lösen können. Leider brauchen die Bahnhöfe oft mehr Platz als die Einrichtungen des Straßentransports. Die Eisenbahn ist schneller und gerade im Frachtbereich zuverlässiger als Lastwagen, die eine recht hohe Ausfallquote haben.

Flughäfen haben am Anfang mit der geringen Nachfrage zu kämpfen und sind in der Anschaffung recht teuer. Wenn Sie an weit auseinanderliegenden Punkten der Karte zwei große Ansiedlungen sehen, dann sollten Sie es sich überlegen, ob Sie sie nicht mit einer Luftbrücke verbinden. Wenn ein Flugzeug eine Panne hat, können Sie natürlich nicht einfach rechts ranfahren. Drücken Sie also bei jedem Flug die Daumen ...

Schiffsverkehr ist zu Beginn absolut unrentabel. Schiffe sind in der Anschaffung und der Unterhaltung teuer, und in der Startphase stehen Ihnen nur Fähren zu Verfügung. Frachtschiffe sind also nicht einzusetzen. Die Fähren bieten eine hohe Passagierkapazität, die nur von großen Städten ausgenutzt werden kann. Kanäle anzulegen ist teuer, also lohnt der Fährverkehr zu Beginn nur an großen Seen.

Der Planer und Der Planer Extra

Varianten des Spiels



Es ist schwer, Varianten dieses Spiels zu finden, obwohl es eine »klassische« Wirtschaftssimulation ist, aber eben doch nicht ganz. Am ehesten könnte man in einer Spedition fündig werden, oder man könnte *Der Planer* entfernt mit *Railroad Tycoon* vergleichen, obwohl dieser Vergleich sicher nicht gut paßt. *Der Planer* richtet sich an alle Spieler, die über ein gutes Organisationstalent verfügen und auch in angespannten Zeiten und unter Streß einen kühlen Kopf bewahren.

Ziel des Spiels

Das Handbuch drückt sich recht deutlich aus, wenn es um die Definition des Spielziels geht:

»Erst, wenn ich in Luxusgütern schwimme und sich mein privates Ansehen bei 100% befindet, kann ich in den wohlverdienten Ruhestand gehen.«



Es gilt, den Traum jedes Kapitalisten zu erfüllen, also reich zu werden, und nach Möglichkeit mit diesem Reichtum so zu protzen, daß den neidischen Nachbarn die Augen übergehen. Erst wenn ich das tollste Auto und die schönste Villa sowie einen Spitzenfußballverein mein eigen nennen kann, bin ich zufrieden.

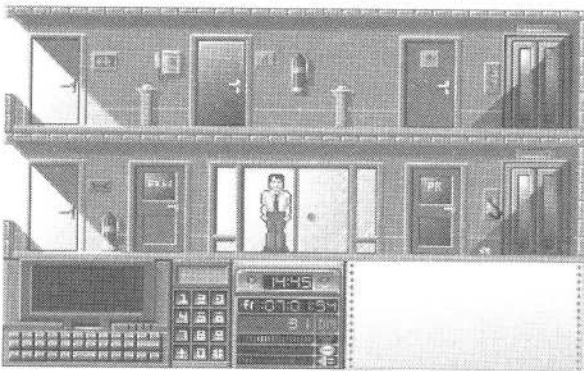
Der Spieler erreicht dies durch eine Position als Geschäftsführer einer Spedition, an deren Umsatz er beteiligt ist. Er sollte aber gut auf

seine Gesundheit achten, damit er nicht auf dem Flur der Spedition zusammenklappt. Erholen kann er sich zuhause bei seiner Familie. Allerdings sollte er darauf achten, daß im trauten Heim eine angenehme Atmosphäre herrscht. Tun Sie Ihren Lieben also gelegentlich den Gefallen, und öffnen Sie Ihre Brieftasche.

Start des Spiels

Am Anfang war und bleibt die Jobsuche, so ist der Lauf des Berufsleben in der heutigen Gesellschaft. Auch der Planer macht da keine Ausnahme. Sie starten am Frühstückstisch und schauen sich die Stellenangebote in der Zeitung an. Hier finden Sie einen ersten Hinweis auf die Schwierigkeiten der Szenarien: Je höher die Chiffrezahl der Annoncen, desto kniffliger sind die Probleme der Spedition, die die Anzeige aufgegeben hat. Auch ein gespeichertes Spiel lässt sich hier natürlich laden. Nach dem Ausfüllen eines Vertrages kann man nach dem Wochenende gleich in die Firma und ans Werk.

Der Hauptbildschirm



Die untere Leiste des Hauptbildschirms bildet eine tragbare Büroeinheit. Sie besteht unter anderem aus einem Laptopcomputer, der ständig die wichtigsten Informationen bereithält und durch zusätzliche Software noch weiter ausgebaut werden kann (diese Software kostet aber leider Geld, aber Sie werden das schon hinkriegen). Daneben befindet sich ein Funktelefon, das dasselbe leistet wie Ihr Telefon im Büro, aber doppelt so teuer ist.

Neben dem Telefon befindet sich ein allgemeiner Informationszeiger, auf dem Sie die Uhrzeit, das Datum, das Firmenkapital, das Firmenansehen, Ihr privates Ansehen und Ihren Gesundheitszustand ablesen können. Durch Anklicken der Uhr im Flur wird die Zeit um fünf Minuten vorgestellt. Tut man dasselbe in einem Raum der Spedition, so wird das Spiel mit der Pausefunktion unterbrochen.

Die eigentliche Spielfläche bildet das Firmengebäude mit allen seinen Büros und Einrichtungen. Diese Büros sind im einzelnen:

Ihr Büro, in dem Sie Telefon, eine Landkarte, eine Uhr, einen Computer, einen Drucker und eine Ablage finden. Das **Telefon** ist Ihr Draht zur Außenwelt, über den Sie mit anderen Speditionen oder Fluggesellschaften und Schifffahrtlinien Kontakt aufnehmen können. Der Versicherungsvertreter und die Hausbank lassen sich hier ebenso erreichen wie der LKW-Händler, der Angebote für Autotelefone und Faxgeräte für Ihre Wagen macht. Auf der **Landkarte** finden Sie alle Informationen, die Ihre Fahrtstrecken und die einzelnen Städte betreffen, die Ihre Laster anfahren. Durch Anklicken der **Uhr** kann die Zeit vorgedreht werden, denn nicht jedem macht es Freude, die Zeit in fast derselben Geschwindigkeit wie im richtigen Leben verstreichen zu lassen.

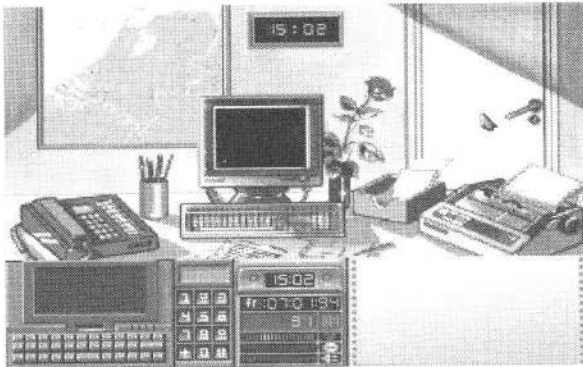
Der **Computer** hat ein eigenes Menüsystem mit dem Betriebssystem *Logi-Win* und ermöglicht es, Rechnungen zu bezahlen und Informationen über die eigenen LKWs sowie über Fahr- oder Flugpläne von Eisenbahn, Schifffahrtlinien und Fluggesellschaften abzurufen.

fen. Man kann nachlesen, welche Frachten dringend erledigt werden sollten, und wen man anmahnen muß, eine Rechnung endlich zu bezahlen.

Durch Anwählen des **Druckers** können Sie sich die Informationen auch wirklich ausdrucken lassen. So erhalten Sie einen Überblick über Termine und Frachten. Achten Sie darauf, daß Ihr Drucker OnLine geschaltet ist, sonst ist diese Option natürlich nicht zu gebrauchen.

Als letztes befindet sich auf Ihrem Schreibtisch noch eine **Ablage**, in der Sie von Zeit zu Zeit neue Aufträge und Rechnungen vorfinden. Diese sollten Sie beachten und sofort bearbeiten. Frachtversicherungen werden erst gültig, wenn sie von Ihnen bezahlt werden, und einige Aufträge haben einen Stempel »eilig«. Achten Sie darauf, daß Sie Ihre Stammkunden nicht verärgern, denn Sie bilden eine wichtige Stütze Ihrer Spedition.

Im **Faxraum** befindet sich nur ein Faxgerät, mit dem Sie Aufträge bestätigen oder Ihren Fahrern neue Anweisungen erteilen können, wenn diese in einem Laster mit Faxgerät unterwegs sind. Auf diese Weise können Sie Ihnen neue Aufträge geben, ohne daß die Wagen erst in die Zentrale oder eine Filiale zurückkehren müssen.



Ihr Büro

Der **Manager** ist zu Beginn meist noch nicht angestellt. Er nimmt Ihnen einiges an Organisationsarbeit ab. Leider ist er nicht ganz billig, so daß Sie am Anfang wohl ohne ihn auskommen müssen.

Privates enthält die Kataloge und Angebote, die Sie dem Ziel des Spiels näherbringen. Hier finden Sie alles, was man sich an Luxusobjekten und Statussymbolen vorstellen kann. Von Autos über Villen und Schmuck zu antiken Münzen und wertvollen Gemälden bis zu

jenem besagten Fußballverein. Es ist nur eine Frage des Geldes ...

In der **Funkzentrale** werden Sie von Ihrer Telefonistin begrüßt, die Sie mit Nachrichten der LKW-Fahrer versorgt. Steckt der LKW in einem Stau, wird die Zentrale verständigt und damit die Telefonistin, die diese Angaben während der Arbeitszeit an Sie weiterleitet.

Auch die **Buchhaltung** ist zu Beginn oft nicht besetzt. Sollte eine Buchhalterin eingestellt sein, werden die von Ihnen gestellten Rechnungen von hier aus verwaltet. Darüber hinaus erhalten Sie hier einen Überblick über die Rechnungen, die in der letzten Zeit zu bezahlen waren, und über Ihren finanziellen Status. Erst, wenn Sie die Stelle der Buchhalterin besetzt haben, erhalten Sie genaue Angaben über den Vermögensstand Ihrer Gesellschaft.

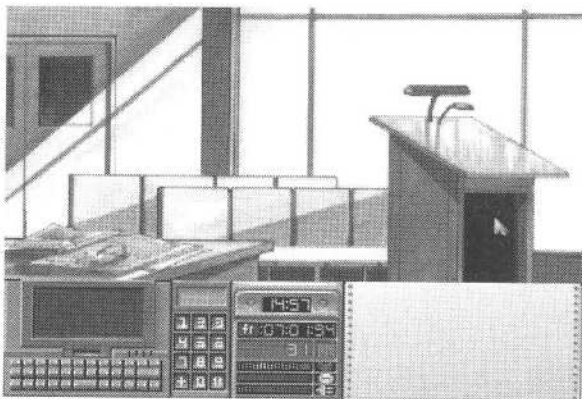
Die **Rechtsanwältin** gibt Hilfestellung beim Abschluß von Verträgen und verhindert so, daß Sie über die eine oder andere juristische Fußangel stolpern, die Ihren Gewinn wieder zunichte macht. Sie verwaltet die Verträge und übernimmt auch die Mahnverfahren gegen säumige Zahlungspflichtige. Ihre Anwältin kann bei einem Unglück Ihrer Laster die letzte

Rettung sein. Es besteht immer die Möglichkeit, daß diese findige Dame eine Lücke in den Versicherungsverträgen findet und Sie so den schwarzen Peter (die Unkosten) an die Versicherung abgeben können. Auch bei Unregelmäßigkeiten, die von der Polizei gefunden werden (Gefahrguttransport ohne ADR-Schein), steht Ihnen Ihr Rechtsbeistand mit Rat und Tat zur Seite. Auch diese Dame fehlt zu Beginn leider meist. Man könnte fast meinen, Sie wären allein in diesem Riesengebäude.

Wäre da nicht der **Grundstücksmakler**, der sich in Untermiete im Gebäude befindet und bei dem Sie die nötigen Grundstücke kaufen können, um eine Filiale in einer anderen Stadt zu eröffnen.

Das Juwel Ihrer Firma ist ohne Zweifel der *Konferenzraum*, in dem Sie die Vertreter von Fluggesellschaften und anderen Transportunternehmen empfangen können.

Einen **Personalchef**, der die Akten der Mitarbeiter verwaltet, haben Sie auch. Er führt Buch über die Krankmeldungen und ist für die Einstellung neuer Angestellter, vom Manager über Fahrer bis hin zur Putzfrau, verantwortlich.



Was noch fehlt, ist das Erdgeschoß, in dem sich die **Presseabteilung** befindet, in der Sie die Zeitung lesen oder Werbeanzeigen aufgeben können, und wo eventuell Pressekonferenzen abgehalten werden.

Auch die **Werkstatt**, in der Ihre LKWs und Anhänger gewartet und wieder repariert werden können, befindet sich hier. Die einzige »Einrichtung«, die standardmäßig hier ist, ist der Mechaniker, der die Wartung und die Reparaturen durchführt.

Und schließlich befindet sich hier der **Fuhrpark**, wo Laster und Fahrer darauf warten, von Ihnen Aufträge zu bekommen. Um einen Transportauftrag auszuführen, weisen Sie dem Auftrag einen Laster und einen Fahrer zu, und ab geht's. Leider kann nicht jeder Laster jede Fracht transportieren, und nicht jeder Fahrer ist qualifiziert, Gefahrgut über Deutschlands Straßen zu kutschieren. Es ist eine Menge an Organisationstalent nötig, um alles optimal in den Griff zu bekommen.

Die letzte Einrichtung, die Sie hier finden, ist der Ausgang. Sie steigen in Ihren Wagen und fahren los. Das Ziel können Sie mit der Karte in Ihrem Handschuhfach wählen. Vom Besuch der Filialen mit dem Auto oder der Bahn über den Besuch eines Autohändlers, um einen neuen Laster zu erwerben, bis zur Fahrt zum Mittagessen nach Hause, ist hier alles machbar.

Die Zielsetzungen des Spiels

Abgesehen vom Grundziel, möglichst viel Geld in die Finger zu bekommen, um damit einen Haufen Dinge zu kaufen, die den Nachbarn neidisch und das Leben angenehm machen, stellen auch die Gesellschafter der Firma, die einen gerade beschäftigt, besondere Anforderungen. Die einen wollen, daß der Fuhrpark erweitert wird, die anderen wünschen eine stärkere Einbindung in das Schienen- und Luftverkehrsnetz. Richten Sie sich nach den Wünschen Ihrer »Chefs«, denn die sind die einzigen, die Sie auf Ihrem Weg zur Spitze aufhalten können. Sollten Sie keine gute Arbeit leisten, dann bleiben die interessanten Stellenangebote außerhalb Ihrer Reichweite, da sich herumgesprochen hat, was für ein »Schaumschläger« Sie sind.



Zu anderen Speditionen sollten Sie trotz des Konkurrenzkampfes einen guten Draht behalten. Nehmen Sie einen Auftrag, den Sie wegen mangelnder Kapazitäten nicht ausführen können trotzdem an und geben Sie ihn an die Konkurrenz weiter. Man wird sich bei Ihnen revanchieren. Achten Sie aber darauf, daß dies nur funktioniert, wenn die andere Spedition noch genügend Zeit zur Planung hat. Fünf Minuten vor Ablauf der Lieferfrist ist es natürlich zu spät.

Der Planer Extra

Der Planer Extra ist die »Missionsdiskette« zu *Der Planer* und enthält schwierigere Aufgaben. In der CD-Version des Spiels sind beide Versionen enthalten.

In *Der Planer Extra* haben Sie es geschafft! Sie haben den *Planer* erfolgreich gelöst und sind nun der Chef Ihrer eigenen Firma. Sie verdienen sich Ihre Brötchen nicht mehr durch kleine Jobs, die Sie sich mühsam durch Zeitungsstudium der Annoncen suchen, sondern leiten eine Beraterfirma, die es sich zur Aufgabe gemacht hat, anderen Speditionen in Krisensituation »Erste Hilfe« zu leisten, und die so den Betrieb in diesen Firmen wieder zum Laufen bringt. Das Angenehme dabei ist, daß sich die Firmen nun telefonisch bei Ihnen melden ...

Der unangenehme Teil dieses Jobs ist der, daß der Karren schon in den Dreck gefahren ist und die Firma, die sich letzter Not an Sie wendet, in der Regel kurz vor der Pleite steht. Sie werden natürlich fürstlich für Rettungsdienste entlohnt, aber durch die Gewinnbeteiligung nehmen Sie doch auch ein gewisses Risiko auf sich. Am Spielziel hat sich ansonsten nichts geändert. Wieder einmal wollen Sie so viel Geld wie irgendmöglich heimbringen, und nebenbei müssen Sie Ihre Statussymbole ersetzen ...

Stammkunden

Die Stammkundenkartei bildet die Basis Ihrer Spedition. Es ist ein guter Ausgangspunkt, sich einen großen Bestand an Stammkunden zuzulegen, denn so sichern Sie ein gewisses Frachtvolumen und sind nicht nur auf Anzeigen, die ziemlich teuer sind, angewiesen. Ein angenehmer Nebeneffekt ist, daß auf diese Weise auch die Speziallaster, wie Silo- oder Kühlfahrzeuge gut ausgelastet werden können.

Ausgangspunkt eines solchen Vertrages ist die Vereinbarung einer Konferenz über das Telefon. Zum ausgemachten Termin kommen die Verhandlungspartner zu Ihnen in den Konferenzraum, und die wilde Verhandlungsschlacht kann beginnen. Ihr Stammkunde garantiert Ihnen einen Transportumfang (Bezahlung) pro Woche (z.B. 40000 DM in Pritschenauftragswerten). Der für den Transport eines Stammkunden anfallende Frachtpreis wird auf diese Summe angerechnet. Wird der Frachtwert nach Ablauf einer Woche nicht erreicht, so erhalten Sie diese Mindestsumme. Weisen Sie zu viele Aufträge der Stammkunden zurück oder vergessen die Bestätigungen, dann wird der Vertrag früher oder später gekündigt werden.

Wenn Sie im Büro eine Anwältin haben, dann sollten Sie unbedingt ihre Dienste nutzen. Sie schaut die Verträge durch und vermeidet so juristische Fallen. Auch übernimmt Sie die Mahnungen zahlungssäumiger Stammkunden.

Werbung



Wer nicht wirbt oder einen großen Stammkundenkreis hat, der wird früher oder später Pleite gehen. Sie haben die Möglichkeit, jede Woche in verschiedenen Transport- und Logistikzeitschriften zu inserieren. Je nach Auflage (und damit Verbreitungsgrad) sind diese Anzeigen unterschiedlich teuer. Der Nutzen zeigt sich erst zwei bis drei Tage nach dem Erscheinen, denn die Anzeigen müssen erst einmal gelesen werden. Prinzipiell können Sie für jede Frachtart werben und sich überlegen, ob

Sie für Eilaufträge (hohes Risiko, da enger Zeitrahmen für die Lieferung vorgegeben ist) oder »reguläre« Aufträge eine Anzeigenkampagne starten wollen.

Der zweite Teil der möglichen Werbung läuft über Ihre LKWs. Sie können bei einem LKW-Händler die Planen und Aufbauten Ihrer Lastzüge und Wagen mit einem Werbeaufdruck lackieren lassen. Hier haben Sie wieder zwei Möglichkeiten: Sie können ein Logo Ihrer Firma anbringen lassen, oder Sie fahren für eine andere Firma Werbung. Im ersten Fall steigern Sie in bescheidenem Rahmen Ihren eigenen Bekanntheitsgrad, im zweiten Fall verdienen Sie sogar noch Geld mit dieser Werbung. Einen Wermutstropfen hat diese Sache dann aber

doch noch. Wenn Sie einen Werbevertrag mit einer anderen Firma eingehen, dann dürfen Sie nicht einfach diesen Wagen abschaffen. Mindestens 210 der 270 vereinbarten Tage muß der LKW für Ihre Firma bereitstehen und auch gelegentlich genutzt werden ...

HELP!?!

Allgemeines

- Rechnen Sie damit, daß einige Mitarbeiter erkranken können, auch der Personalchef ... Sie können mit Ihrem Laptop und seinen Akten den Betrieb immer noch am Laufen halten.
- Neue LKWs sind immer nur mit einer minimalen Haftpflicht versichert. Überlegen Sie sich, ob Sie nicht hier nachlegen wollen (telefonieren Sie also mal mit dem Versicherungsvertreter).
- Keine Panikreaktionen, wenn die Züge länger dauern oder Ihr Computer scheinbar abstürzt ... Es dauert einige Zeit, die Geschäfte und Aufträge einer großen Spedition zu verwalten und die eigens konzipierte »Rechnersoftware« für Ihren Laptop und Ihren PC im Büro sind doch nett gemacht ...
- Verkaufen Sie nicht gleich Laster, nur weil Sie keine Aufträge für sie herbeibekommen. Klappern Sie die entsprechenden Firmen per Telefon ab, und versuchen Sie so, neue Stammkunden zu gewinnen, damit auch Ihre Spezialtransporter ausgelastet werden.
- Überlegen Sie sich, ob Sie nicht lieber einen Wagen leasen wollen, statt ihn zu kaufen. Das hebt zwar nicht Ihr Stammkapital, aber die Unkosten sind geringer und die Frachtkapazität könnte erhöht werden. Rechnen Sie immer mit einem spitzen Bleistift, ob sich ein Kauf lohnt.
- Achten Sie beim Kauf immer auf die Frachtkapazitäten. Ein Sattelschlepperauflieger ist nicht viel billiger als ein Gliederzug, aber benötigt dafür noch eine Zugmaschine ...
- Vergleichen Sie die Preise der Händler. Nicht immer ist der erste der billigste! Es lohnt sich, in eine andere Stadt zu fahren und dort nach Angeboten zu suchen.

Lösungshilfen



Und hier die private Einkaufsliste für den Geschäftsmann:

Luxusgut	Auswirkung auf privates Ansehen
Eigentumswohnung	+10%
Einfamilienhaus	+20%
Sportwagen	+12%
Ferienhaus	+11%
Lexika-Sammlung	+ 1%
Alte Standuhr	+ 2%
Fernseher	+ 2%
Videorekorder	+ 1%
Spielkonsole	+ 1%
Mercedes 560	+10%
Mercedes 190	+ 4%
Fußballclub	+30%
Pelzmäntel	+ 4%/5 Stück
Schmuckstücke	+ 2%/5 Stück
Van-Gogh-Bilder	+ 5%/5 Stück
Picasso-Bilder	+ 9%/5 Stück
Goldbarren	+ 2%/5 Stück
Silbermünzen	+ 1%/5 Stück
Golduhren	+ 1%/5 Stück
Stereoanlagen	+ 1%/5 Stück

Wie teuer sind die Wochenenden, und welchen Effekt erzielt man damit?

Wochenendvergnügen	Kosten in DM	Stimmung: Sohn	Stimmung: Frau
Reise nach Rom	1400	+6	+5
Reise nach Prag	1200	+6	+5
Reise nach Paris	1800	+6	+8
Bekannte einladen	460	+5	+5
Vergnügungspark	250	+5	+1
Casino	300	-2	+2
Schwiegermutter	0	+1	+5
Gartenarbeit	0	-2	-2
Radfahren	20	+2	+2
Zoobesuch	60	+5	+1

Stehen Sie am Wochenende nicht zu früh auf, sonst verlieren Sie Gesundheitspunkte (ab 09:00 Uhr sind Sie auf der sicheren Seite).

Zweigstellen sollten Sie erst ab etwa 20 LKW eröffnen, vorher kosten sie mehr, als sie einbringen.

Eigene **Werbung** auf den Wagen ist nur sinnvoll, wenn diese auch in der Nacht unterwegs sind, also mehr als acht Stunden pro Tag auf den Straßen in Bewegung sind.

Interviews steigern den Bekanntheitsgrad der Firma (Sie stehen in einem Artikel auf Seite eins!). Allerdings nur, wenn Sie die Fragen der Reporter zufriedenstellend beantworten. Interviews werden bei folgenden Gelegenheiten fällig:

LKW-Unfall,
Zweigstelleneröffnung,
Schließung einer Zweigstelle,
Zugunglück mit versendeter Fracht,
Schiffsunglück mit eigener Fracht und
Flugzeugunglück mit eigener Fracht.

Folgender Tip zur Versicherung der LKWs. Es bietet sich an, alle LKWs mit einer Vollkasko mit unbegrenzter Schadenshöhe zu versichern, es sei denn, Sie spielen gerne auf Risiko. Bei Kleinlastern genügt DM 100000 als Schadensobergrenze, da es im Schadensfall meist unter dieser Grenze bleibt. Denken Sie an die Haftpflichtversicherung beim Neuerwerb eines Gespanns.

Theme Park

Spielvarianten

Wirtschaftssimulationen gibt es unter den Strategiespielen viele. Fast jedes wartet mindestens mit einem kleinen Handelsabschnitt auf. Aber es gibt auch wirklich echte Wirtschaftssimulationen, bei denen das Gewinnmachen und das gute Wirtschaften die Hauptzielsetzungen sind. Bullfrogs *Theme Park* ist hier ein wirklich passender Vertreter, auch wenn man ihn auf den ersten Blick vielleicht eher zu den »Entwicklungsstrategiesimulationen« wie zum Beispiel *SimCity 2000* rechnen würde. Natürlich ist die Grundidee wieder das »Aufbauen« und »Zur Spitze führen«, aber bei *Theme Park* ist eben, stärker als bei vielen anderen Spielen, das wirtschaftliche Geschick gefragt, um siegreich vom Platz gehen zu können.

Grundidee

Die Grundidee von *Theme Park* ist schnell erklärt. Ziel des Spiels ist es, einen oder mehrere Vergnügungsparks zu bauen, und darin, im Vergleich mit sechs bis zehn Konkurrenten, schlicht und einfach der »Beste« zu sein.

Gemessen wird der Erfolg in sechs verschiedenen Bereichen, »reichster Parkbesitzer«, »die meisten Features«, »zufriedenste Kunden«, »angenehmster Park«, »aufregendster Park« und »größter Park«. Erst, wenn Sie in allen sechs Bereichen die unangefochtene Nummer eins mit einem Ihrer Parks sind, haben Sie gewonnen.

Spielablauf

Theme Park ist ein sehr komplexes Spiel, das vom Spieler einen hohen Aufmerksamkeitsgrad fordert. Um Ihnen die Sache etwas zu erleichtern, wollen wir Ihnen hier kurz die Dinge vorstellen, auf die Sie etwas genauer achten müssen. Im Abschnitt *Lösungstips* werden wir dann die einzelnen Punkte näher betrachten.

Das Hauptmenü



Das erste, was Sie, wie üblich, nach dem Spielstart (und dem hervorragenden Intro) zu sehen bekommen, ist das *Hauptmenü*, in dem Sie alle nötigen Einstellungen für Ihr Spiel treffen können.

Von hier aus starten Sie einen neuen Park (F1), laden ein Spiel (F2), setzen ein Spiel am letzten Spielstand fort (F3) und können sich das Intro und die Liste der Mitwirkenden ansehen (F4) und (F5). Mit (F6) verlassen Sie das Spiel wieder.

Haben Sie sich entschlossen, einen neuen Park zu bauen, dann finden Sie sich im *Spieler-Daten-Menü* wieder. Hier können Sie einige Daten über sich und die Art des Parks eingeben, den Sie bauen möchten. Hier die einzelnen Punkte:

Name – einfach Ihr Name.

Spitzname – ein acht Zeichen langer Name für den Zugriff auf gespeicherte Spiele (Sie können pro Spitzname zehn Spiele abspeichern).

Alter – ... Ihr Alter eben ...

Geschlecht – (ja, hab ich ...) naja, ob Manderl oder Weiberl will man halt wissen.

Name des Parks – ein Parkname Ihrer Wahl. Wenn Sie nichts schreiben, heißt er *Bullfrog's Welt*.

Sim-Level – die Schwierigkeitsstufe des Spiels (*Einfach*, *Simulation* oder *Voll*).

Einfach – der Anfängerlevel. Hier lernen Sie die Bedienung.

Simulation – Hier verlangt man schon etwas mehr von Ihnen, aber mit der Wirtschaft werden Sie noch verschont – eben etwas zum Warmwerden.

Voll – Jetzt stehen Ihnen alle Spieloptionen zur Verfügung, und der Wettbewerb ist hart.

Weiterhin können Sie noch die Stimmung der Parkbesucher festlegen, indem Sie zwischen **Fröhlich**, **Normal** und **Launisch** wählen.

Bei der Option **Start-Level** können Sie auswählen, mit wieviel Bargeld Sie starten wollen (entweder 200000, 150000 oder 100000).

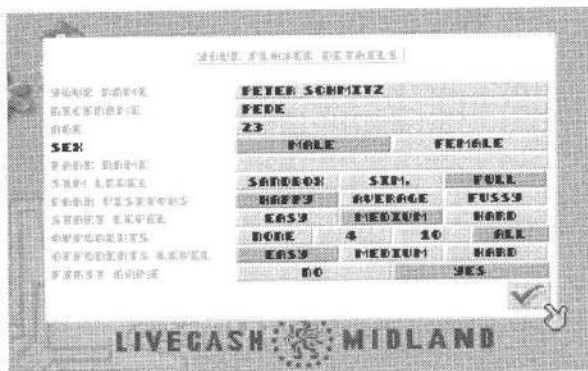
Über **Gegnerzahl** und **Gegnerlevel** stellen Sie Ihre Konkurrenz ein. Sie können zwischen *keinen Gegnern*, *10* oder *alle Gegner* wählen und zwischen drei Schwierigkeitsstufen, die die Gerissenheit der Gegner bestimmen.

Beim letzten Punkt **Bereits gespielt** können Sie entweder *Nein* anklicken, dann bekommen Sie ein kleines Tutorial zu Beginn Ihres Spiels, bei *Ja* entfällt dieses Tutorial.

Der Hauptbildschirm

Nachdem Sie den Standort Ihres Parks gewählt haben (zu Beginn können Sie sich ohnehin nur England leisten), geht es ans Aufbauen Ihres neuen Parks. Spielen Sie *Theme Park* zum ersten Mal, werden Sie jetzt von einem netten kleinen Männchen in die Geheimnisse eines Freizeitparks eingeweiht. Sie sollten sich dieses Tutorial dringend ansehen, da Sie damit eine gute Startgrundlage bekommen.

Haben Sie keine Lust auf ein Tutorial, oder kennen Sie es schon, dann können Sie das ja überspringen und gleich selbst zu Spaten und Hammer greifen und anfangen, Ihren Traumpark zu bauen.



Dies tun Sie im Hauptbildschirm. Hier haben Sie zunächst in der Mitte das *Parkfenster*, in dem Sie Ihren entstehenden Park bewundern können (in zwei Grafikauflösungen, VGA und SVGA). Am oberen Bildrand finden Sie eine Menü-Leiste, über die Sie Spieleinstellungen ändern können, und am unteren Bildrand schließlich die Icon-Leiste für die Parksteuerung.

Die Parksteuerung

Zur Parksteuerung zählen das »Bauen« von Wegen, Buden und Attraktionen ebenso wie das »Personal anheuern« und die »Überwachung« des wirtschaftlichen Zustandes des Parks.

Hierzu verwenden Sie in der Regel immer die Icon-Leiste, die von links nach rechts gesehen folgende Icons enthält:



Wege, Geländer, Attraktionen, Geschäfte, Parkeinrichtungen, Personal, Karte, Auskunft, Parkstatus und Bank.

Gehen wir diese Punkte doch einmal kurz der Reihe nach durch:

Wege

Hiermit bauen Sie die Wege, die durch Ihren Park führen. Sie können normale Straßen bauen oder Wege, die nur in eine Richtung zu begehen sind.

Geländer

Um die Besuchermassen besser kontrollieren und die Fahrgeschäfte besser ausnutzen zu können, sollten Sie an die Eingänge der Attraktionen Warteschlangen mit Geländern bauen.

Attraktionen

Sie sind das A und O Ihres Parks, Sie sollten immer fleißig nach neuen Attraktionen forschen, um hier die Nase vorn zu haben. Der Park mit den modernsten Attraktionen wird auch die meisten Gewinne einfahren.

Geschäfte

Mit Buden und Geschäften machen Sie den eigentlichen Gewinn, da Sie den Besuchern damit das meiste Geld aus der Tasche ziehen. Plazieren Sie sie also klug.

Parkeinrichtungen

Der modernste Park wird keinen Traumgewinn abwerfen, wenn er nicht schön anzusehen ist und die Besucher deshalb ausbleiben. Verschönern Sie Ihren Park, und achten Sie auch darauf, daß Sie brauchbare Toiletten für die Besucher haben.

Personal

Ohne Personal würde in Ihrem Park nichts laufen. Sie können verschiedene Typen einstellen, Entertainer, Straßenkehrer, Mechaniker und Wachen. Aber Vorsicht, Ihre Angestellten haben eine Gewerkschaft, und die ist ein zäher Verhandlungspartner.

Karte

Hier können Sie eine Übersichtskarte über Ihren ganzen Park aufrufen. Seien Sie am Anfang nicht frustriert, wenn er noch etwas mickrig aussieht, das wird schon noch.

Auskunft

Wenn Sie irgend etwas über den Zustand der Geschäfte, die Stimmung der Besucher oder die Auslastung Ihres Personals erfahren wollen, dann sollten Sie einfach mal die »Auskunft« anklicken. Sie aktivieren dann eine Reihe von neuen »Abstimmungs-Icons«, mit denen Sie die einzelnen Objekte steuern können, aber dazu später mehr.

Parkstatus

Wenn Sie auf einen Blick sehen wollen, wie es um Ihren Park steht, dann brauchen Sie nur einen Blick auf das »Parkstatus-Icon« zu werfen. Das Smilie-Gesicht sagt Ihnen, wie sich die Leute im Park fühlen, und der Balken darunter sagt Ihnen, wie viele Besucher erwartet werden und wieviel zahlendes Publikum im Park ist.

Bank

Zur Bank gehen kann manchmal recht lästig sein, deshalb können Sie hier alles über einen einfachen Mausklick steuern. Sie sehen Ihren aktuellen Kontostand, können Kredite aufnehmen und Einnahmen und Ausgaben vergleichen. Aber für manche Geschäfte muß man eben doch zur Bank, deshalb können Sie mit einem Klick der rechten Maustaste den Bank-Bildschirm öffnen.

Die Abstimmungs-Icons

Rechts neben den *Park-Icons* befinden sich die bereits genannten *Abstimmungs-Icons*, mit deren Hilfe Sie den Park am Laufen halten und regulierend und steuernd eingreifen können.

Allgemein:

Information – hierüber erhalten Sie genaueste Informationen über jeden angeklickten Gegenstand. Bei Läden können Sie hier alles für den optimalen Profit einstellen.

Für Attraktionen:

Timer – hier stellen Sie die Fahrtzeit der Attraktion ein.

Benutzer – hier legen Sie fest, wie viele Besucher pro Fahrt dabei sein sollen.

Werkzeug – hier sehen Sie, wie sicher Ihre Attraktion noch ist.

An / Aus – hiermit schalten Sie eine Attraktion wieder an oder aus.

Geschwindigkeit – hier legen Sie die Laufgeschwindigkeit der Attraktion fest.

Für Personal:

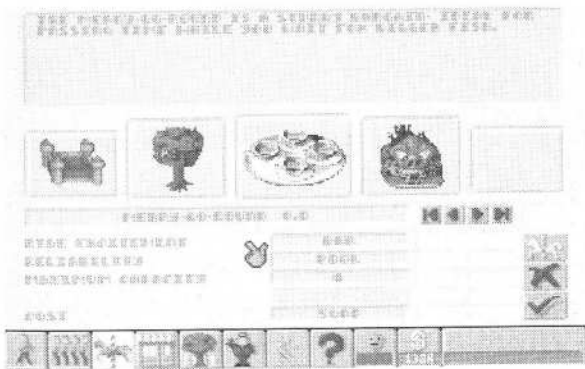
Greifer – hiermit können Sie jeden Parkbediensteten aufnehmen und beliebig absetzen.

Routen – hiermit können Sie für Ihre Angestellten Routen durch den Park planen.

Reparatur – hiermit schicken Sie einen Mechaniker zur Reparatur einer Attraktion los.

Die Attraktionen

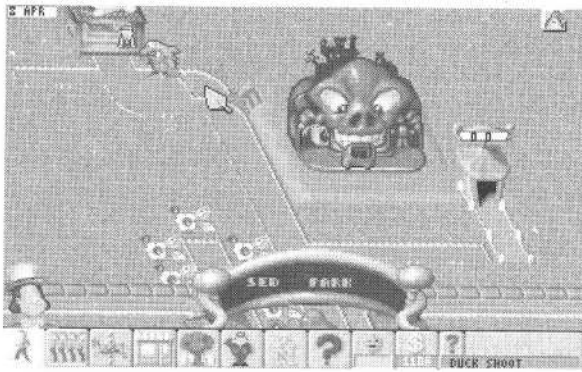
Das Herzstück Ihres Parks, ohne sie geht nichts, aber mit ihnen oft auch nicht, weil man sich in riesige Unkosten gestürzt hat, um die schönste, größte und tollste Attraktion zu bauen, und danach die Rechnungen nicht mehr zahlen kann.



Planen Sie immer sehr genau, welche Attraktion Sie wirklich haben wollen, welche sich lohnt und welche man besser außen vor lassen sollte. Seien Sie ruhig auch bereit, unrentable Attraktionen wieder zu schließen, bevor sie Ihr sauer verdientes Geld kosten.

Um eine neue Attraktion zu bauen, klicken Sie einfach mit der rechten Maustaste auf das *Attraktionen-Icon*, um in das entsprechende Auswahlménü zu kommen. Hier sehen Sie

nun alle Fahrgeschäfte und Attraktionen, die Ihnen im Augenblick zur Verfügung stehen. Jedes von ihnen hat ein Preisschild, übersteigt der Preis einer dieser Attraktionen Ihr momentanes Barvermögen (kann ja jedem mal passieren ...), dann ist sie rot unterlegt, und sie können sich überlegen, ob Sie einen Kredit aufnehmen wollen oder auf das Geschäft verzichten können.

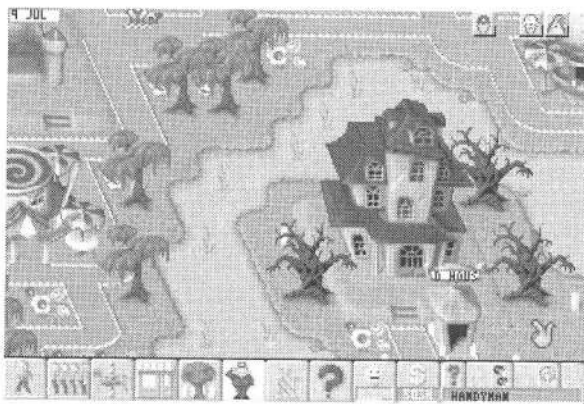


Haben Sie schließlich etwas gefunden, das Ihnen gefällt, und das Sie sich leisten können, dann klicken Sie einmal mit der linken Maustaste auf den Gegenstand, und Sie haben ihn gekauft.

Jetzt müssen Sie die Attraktion nur noch passend plazieren. Dazu klicken Sie einfach auf den Bereich des Parks, auf dem Sie die neue Park-Attraktion errichten wollen, und schon wird sie gebaut. Damit die Besucher

wissen, wie und wo sie in die Attraktion hinein und auch wieder heraus kommen, müssen Sie jetzt noch den Eingang und den Ausgang festlegen, und schon können die Besucher strömen. Es empfiehlt sich übrigens, Ein- und Ausgänge von Attraktionen so zu legen, daß die Besucher vorher an möglichst vielen stimmungssteigernden und nachher an möglichst vielen geldabnehmenden Geschäften vorbei kommen (schließlich wollen Sie doch nur das Beste der Besucher – ihr Geld ...).

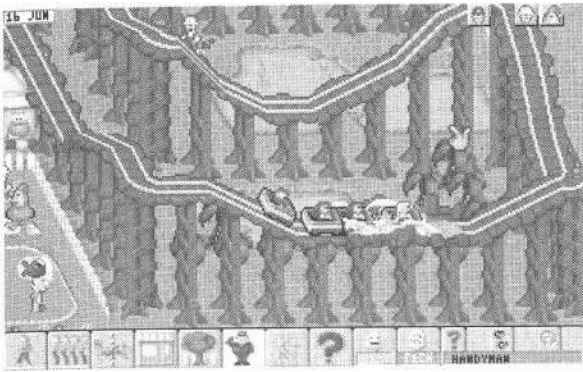
Es lohnt sich übrigens bei manchen Attraktionen, witzige oder schöne zusätzliche Parkausstattung (wie Bäume, Hecken, Sümpfe, Wälder usw.) aufzubauen, um die Attraktion noch auffälliger zu machen. Dies macht entweder bei den ganz neuen und tollen Attraktionen Sinn, die viele Besucher anziehen sollen oder bei alten Attraktionen, die man aber noch nicht einmotten will. (Selbst die älteste Geisterbahn wird nochmal interessant, wenn sie von einem Geistersumpf umgeben ist.)



Mit der Zeit kann es sein, daß eine Attraktion kaputt geht und einen Unfall verursacht, der schwere Folgen haben kann (stellen Sie sich vor, Ihre Achterbahn macht sich selbständig...). Schicken Sie deshalb regelmäßig einen Mechaniker zu Ihren Attraktionen, um sie zu kontrollieren und gegebenenfalls auch zu reparieren. Scheuen Sie sich aber auch nicht, eine Attraktion einzumotten, die mehr Reparaturkosten produziert als sie Ihnen Gewinn einbringt.

Haben Sie übrigens genügend Geld, sollten Sie unbedingt damit anfangen, einen Teil davon in die Entwicklung neuer Attraktionen, Geschäfte oder Parkeinrichtungen zu stecken. Dies macht die Entwicklungsabteilung, die Sie über einen Klick auf das *Entwicklungs-Icon* im *Park-Status-Bildschirm* erreichen.

Dort können Sie festlegen, wieviel von Ihrem sauer verdienten Geld Sie den Jungs vom Entwicklungslabor in den Rachen werfen wollen, und wieviel davon in die einzelnen Entwicklungsbereiche fließen soll.

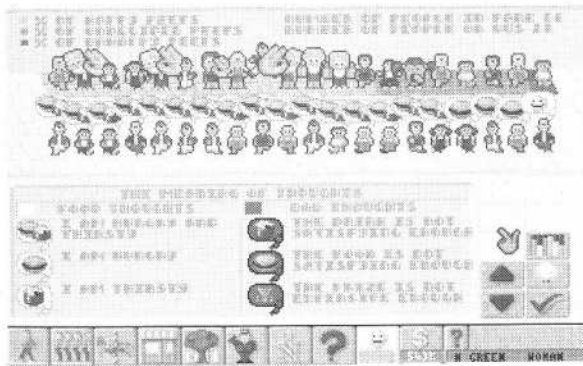


Das Nonplusultra bei *Theme Park* sind übrigens sogenannte *Benutzerdefinierte Attraktionen* wie Achterbahnen, Einschienenbahnen und anderes. Hier können Sie selbst entscheiden, wie die Attraktion aussehen und wie hoch sie sein soll (wenn Sie wollen und wenn Sie genug Geld haben, können Sie aus Ihrem ganzen Platz eine einzige Achterbahn machen). Der Baupreis der Attraktion errechnet sich dann schließlich aus der Zahl der Bahnabschnitte.

Die Besucher

Das wichtigste Ziel von *Theme Park* ist es, so viele Besucher wie möglich in Ihren Park zu bekommen und dabei zu erreichen, daß diese auch möglichst viel Geld bei Ihnen lassen.

Dieses Ziel erreichen Sie nur durch einen geschickten Parkaufbau und eine ständige Kontrolle der Wünsche der Besucher.



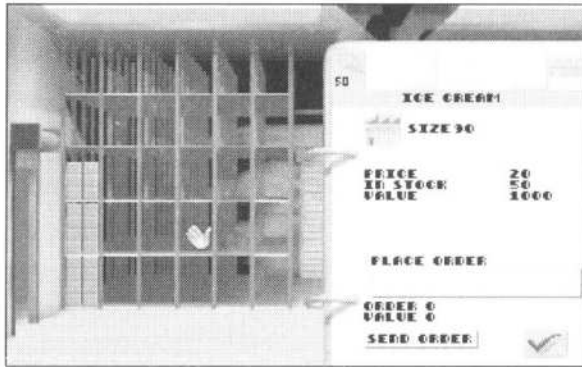
Tja, wenn man nur in die Köpfe der Besucher hineinschauen könnte, nicht wahr? Tja, stellen Sie sich vor, Sie können es bzw. Sie können die Gedanken eines jeden einzelnen Besuchers betrachten und dadurch feststellen, was er gerade denkt, was er sich wünscht oder was ihm mißfällt. Auf der Basis dieser Information (genaue Erklärung der einzelnen Gemütszustände auf Seite 57 und 58 im Handbuch) sollten Sie dann entweder neue Ge-

schäfte bauen, die Beschilderung verbessern oder die Laune der Besucher heben.

Die Wirtschaft

Buden und Geschäfte sind die Haupteinnahmequelle Ihres Parks, und Sie sollten sich dessen bewußt sein. Achten Sie darauf, daß die Verkaufsbuden immer genügend Nachschub haben, daß den Imbiß-Buden die Hamburger und das Cola nicht ausgeht und daß die Losbuden genügend Preise haben.

Plazieren Sie Geschäfte und günstige Buden immer so, daß die Besucher in der besten Spendierlaune auf sie treffen und damit möglichst viel Geld dort lassen. Auf der anderen Seite sollten Sie zum Beispiel vermeiden, daß Besucher zuerst Unmengen Süßigkeiten oder andere Dinge kaufen und dann direkt von Ihrer größten Attraktion, einer Achterbahn mit vierfach Looping angezogen werden. Wer einmal erlebt hat, wie Besucher ihr Frühstück danach rückwärts verdauen, der hat seine Lektion (hoffentlich) gelernt.



Aber zurück zu den Geschäften, von denen, wie gesagt, einige von Zeit zu Zeit neue Waren benötigen. Dies sind zum Beispiel der *Happy Cola*-Getränkstand, der *SchleckSchleck* – Eis-Eisstand und die diversen Imbiß-Buden *Mega Burger*, *Mega Pommes* sowie der *Saloon* und das *Steak-Restaurant*. Wenn der Warenanzeiger im jeweiligen Informationsbildschirm anzeigt, daß Ihnen langsam aber sicher die Vorräte ausgehen, dann sollten Sie

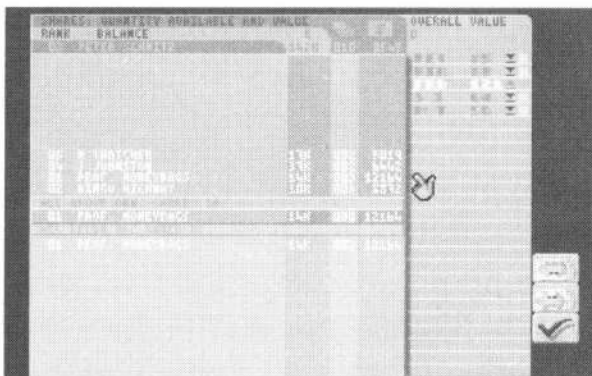
sich schleunigst ins Lager begeben und neue Vorräte bestellen. Sie kommen ins Warenlager, indem Sie im *Park-Status*-Bildschirm auf das *Waren-Icon* klicken.

Dort können Sie dann den Warenbestand kontrollieren, neue Waren bestellen und Verhandlungen über den Preis der Waren führen. Aber Vorsicht, sollten Warenverhandlungen scheitern, weil Sie zu stur waren steigt der Preis dieser Ware automatisch um 10%. Seien Sie also nicht zu stur ...

Haben Sie als Schwierigkeitsstufe *Voll* gewählt, dann haben Sie auch von wirtschaftlicher Seite alle Möglichkeiten, die das Spiel bietet (allerdings müssen Sie auch mit den größten Problemen rechnen). Einer dieser Bereiche, den Sie voll ausschöpfen können (weil Sie sich auf seeehr dünnem finanziellen Eis befinden) ist das Bankmenü und der Aktienmarkt.

Im *Bank-Auswahl*-Bildschirm können Sie sich über Ihre aktuelle finanzielle Lage informieren und gegebenenfalls auch ein nettes Gespräch mit dem Bankmanager führen. Wenn Sie Glück haben, dann versteht er nicht nur Ihre Lage, sondern gibt Ihnen auch noch einige Tips, wie Sie aus einer verfahrenen Situation wieder herauskommen.

Der Aktienmarkt ist eine der Möglichkeiten, wie Sie sich aus einer finanziellen Misere herausarbeiten können oder aber erst in eine hinein.



Beim Aktienmarkt können Sie, wenn Sie genug Geld haben, Anteile von anderen Parks kaufen und damit an deren Profiten teilhaben oder sie gewinnbringend wieder verkaufen.

Aber Vorsicht, es soll auch schon vorgekommen sein, daß ein Parkbesitzer erst gemerkt hat, daß sein Park von einem anderen Parkbesitzer übernommen werden soll, als er vor die Tür gesetzt wurde. Seien Sie also immer

auf der Hut, ob gerade jemand an Ihrem Chefessel säßt oder nicht, und beantworten Sie solche Aktionen, indem Sie Ihrerseits anfangen, Anteile des anderen zu kaufen.

Am Jahresende können Sie sich dann schließlich die Jahresabschlußrechnung zu Gemüte führen und überprüfen, wie die finanzielle Entwicklung des Parks im letzten Jahr so verlief. Aber Achtung, sorgen Sie für Baldriantropfen, wenn Sie rote Zahlen erwarten müssen. Glauben Sie mir, es ist meistens noch schlimmer, als man vermutet hat.

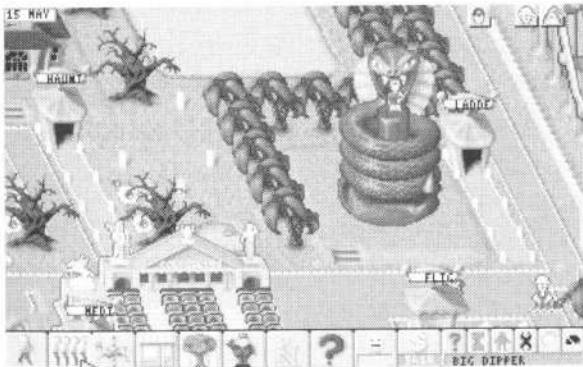
Sollten Sie sich irgendwann vor Schulden nicht mehr retten können, bleibt Ihnen immer noch die Möglichkeit, am Ende eines jeden Geschäftsjahres Ihren Park zur Versteigerung anzubieten und mit dem daraus entstandenen Gewinn irgendwo auf der Welt einen neuen Park aufzumachen (vielleicht wissen ja die Pinguine Ihren Park zu schätzen ...)

Sollte sich allerdings kein Käufer für den Park finden, wird Ihnen nichts anderes übrigbleiben, als den Park weiter zu betreiben und ihn irgendwie aus den roten Zahlen zu holen, damit Sie das gute Stück doch noch an den Mann (oder die Frau) bringen.

Lösungstips

Hier wollen wir Ihnen wieder einmal zeigen, wie Sie wenigstens einen Teil der Startklippen sicher umfahren können, ohne gleich die Lust am Spiel zu verlieren, weil mal wieder etwas nicht klappt.

Ihr erster eigener Park



Wichtigster Punkt Ihres Parks sind die *Attraktionen*, da Sie der größte Besuchermagnet sind. Das größte Problem ist allerdings auch, daß die Fahrgeschäfte die teuersten Anschaffungen sind und Sie sich und Ihren Park sehr schnell ruinieren können, wenn Sie nicht aufpassen.

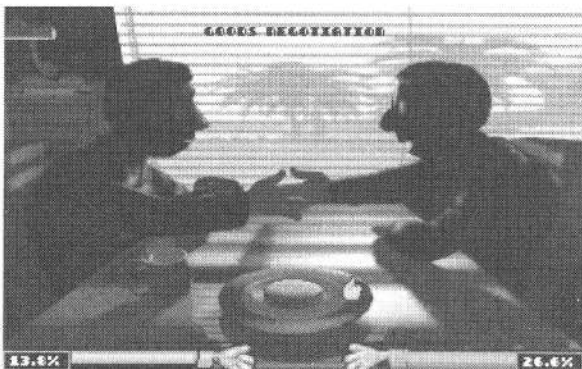
- Bauen Sie nur Attraktionen, die sich wirklich lohnen. Eine riesige Achterbahn, die nur repariert werden muß oder bei der man auf den nächsten Unfall schon warten kann, wird Ihrem Park mehr schaden als nutzen.
- Seien Sie bereit, auch wieder zu verkaufen. Haben Sie eine Attraktion, die Sie mehr Geld kostet als sie einbringt, dann stampfen Sie sie ein, wenn sie auch noch so schön ist.
- Modernisieren Sie! Bauen Sie nicht nur dauernd neue Fahrgeschäfte auf Ihrem Park dazu, ersetzen Sie alte, ausgediente Fahrgeschäfte durch Neuentwicklungen. Das hält den Park übersichtlicher.
- Verschönern Sie Ihre Fahrgeschäfte mit Bäumen, Hecken oder anderen Geländeformen (Wald, Sumpf ...). Dies ist ein zusätzliches Plus für jede Attraktion, sparen Sie also nicht daran.

- Stellen Sie die Fahrgeschäfte nie zu weit voneinander entfernt auf, da Ihre Besucher lange Wege hassen. Passen Sie aber auf, daß Sie noch genug Platz für Buden und andere Geschäfte haben.

Ihre Fahrgeschäfte sind zwar Ihr größter Kundenmagnet, aber die größte Einnahmequelle sind sie nicht. Die größte Geldquelle Ihres Parks sind Ihre *Geschäfte, Verkaufs- und Spielbuden*. Hier verschorbeln Sie alles, von Essen und Trinken bis hin zu Zuckerwatte, Eis, Andenken und anderem Krimskrams. In den Spielbuden können die Besucher bei Glücksspielen Ihr Glück versuchen oder andere kleine, aber amüsante Spiele spielen. Aber auch hier ist Vorsicht angesagt, es ist wichtig wohin Sie Ihre Geschäfte und Buden platzieren, damit sie den meisten Erfolg bringen.

- Setzen Sie die lukrativsten Geschäfte und Verkaufsbuden an die Ausgänge Ihrer Hauptattraktionen. Die Besucher sind glücklich, wenn sie diese verlassen und kaufen so eher bei Ihnen ein.
- Stellen Sie Ihre Läden nicht an unsinnigen Plätzen auf (ein Imbiß-Stand neben den Toiletten dürfte recht wenig Sinn machen).
- Achten Sie immer darauf, daß Ihre Geschäfte genügend Waren auf Lager haben, damit Sie nicht plötzlich ohne Getränke oder Teddybären dastehen und Ihnen die Kunden weglaufen.
- Achten Sie auf die Sauberkeit Ihres Parks. Sobald Sie die ersten »Müll produzierenden« Geschäfte eröffnen, müssen Sie auch daran denken, Aushilfen zur Sauberhaltung des Parks einzusetzen. Achten Sie auch darauf, daß diese Aushilfen auf ihren Routen durch den Park so oft wie möglich an den Haupt-Müllproduzenten vorbeikommen.
- Nutzen Sie die Möglichkeit ihre Buden und Geschäfte direkt steuern zu können, denn es kann entscheidende Einnahmenunterschiede ausmachen, ob man z.B. kleine Preise und hohe Gewinnchancen bei Glücksspielen hat oder umgekehrt, und ob man nun salzige Pommes hat oder nicht und damit mehr Getränke verkauft oder nicht.

Ein wichtiger Punkt Ihres Parks sind Ihre *Angestellten*. Neben den Aushilfen zum Müllsammeln und Toiletten putzen (kein Scherz!) brauchen Sie noch Entertainer, um die Besucher bei Laune zu halten, Mechaniker zum Reparieren der Attraktionen und Wachmänner zum Schutz vor Schlägern.



- Stellen Sie Entertainer dort auf, wo sich die Besucher am ehesten langweilen. Sie haben dann die Chance, ihre Stimmung wieder etwas zu heben.
- Stellen Sie so bald wie möglich Mechaniker ein, und setzen Sie sie persönlich an den entsprechenden Fahrgeschäften ein. Im Durchschnitt brauchen Sie einen Mechaniker auf drei oder vier Attraktionen.

- Setzen Sie sofort Wachmänner ein, wenn die ersten Schlägertypen sich blicken lassen, und sorgen Sie danach dafür, daß Ihr Park sauberer wird, damit sie nicht wieder kommen.
- Geben Sie bei Gehaltsverhandlungen nicht zu schnell nach, warten Sie lieber bis zum letzten Augenblick, dann geht auch der Gewerkschafter mit seinen Forderungen herunter.
- Sehen Sie einem Streik nicht ewig zu, da er Sie nur Geld und Ihren Park Ansehen kostet. Starten Sie neue Verhandlungen, oder feuern Sie einfach alle Streikenden ...

HELP?!

Hier wieder einige Tips und Tricks, die Ihnen das Spielen erleichtern sollen, diesmal sind sie vom Chefentwickler des *Theme Park*-Teams, Peter Molyneux, persönlich.

Tips & Tricks

- Plazieren Sie die Geschäfte an den richtigen Stellen, um den Besuchern möglichst viel Geld abzunehmen (z.B. direkt am Eingang des Parks oder am Ausgang Ihrer besten Attraktionen.)
- Halten Sie die Leute in den Warteschlangen mit Entertainern bei guter Laune, damit sie danach an Ihren Geschäften mehr kaufen.
- Setzen Sie die Gewinnchancen in Ihren Buden so weit wie möglich herunter. Solange die Besucher nichts merken, können Sie damit prima Gewinn machen. Werden die Leute allerdings ärgerlich, sollten Sie die Chancen wieder anheben.
- Steuern Sie den Getränkeverkauf über den Salzgehalt im Essen, und stellen Sie nie eine Imbiß-Bude ohne Getränkestand auf.
- Wollen Sie von Anfang an alle Attraktionen haben, dann starten Sie das Spiel auf dem untersten Schwierigkeitsgrad und mit der höchsten Spielgeschwindigkeit, und warten Sie dann bis etwa zum Jahr 2010. Bis dahin dürften Sie alle Attraktionen zur Auswahl haben, und Ihr Finanzpolster dürfte auch nicht zu sehr geschrumpft sein. Stellen Sie dann wieder die normale Spielgeschwindigkeit ein, und bauen Sie sich Ihren *Theme Park* nach Ihren Wünschen auf.

Cheat as Cheat can

Fast ganz zum Schluß haben wir doch noch eine kleine Möglichkeit gefunden, wie Sie relativ einfach zu einem tollen Park kommen können.

Starten Sie einen neuen Park, und speichern Sie diesen ab. Danach verlassen Sie *Theme Park* und gehen in das Verzeichnis SAVE in Ihrem Theme-Park-Verzeichnis. Sie werden dort eine Datei finden, die mit dem Namen <Demo> beginnt. Diese kopieren Sie jetzt auf den Dateinamen Ihres gespeicherten Spiels.

Wenn Sie jetzt *Theme Park* wieder starten und auf *Spiel fortsetzen* klicken, dann haben Sie auf einmal einen wunderschönen Park mit viel Geld und tollen Attraktionen (nur die Parkangestellten sind zu wenig). Mit diesem Park dürfte es Ihnen nicht allzu schwer fallen, Ihren Park zur Nummer eins der Welt zu machen.

Lemmings

Einleitung

Die Lemmings-Reihe der Firma Psygnosis hat sich in den letzten Jahren zu einem echten Klassiker entwickelt. Aus diesem Grund haben wir uns dafür entschieden, den süßen kleinen Wesen ein eigenes Kapitel einzuräumen.

Eine gute Strategie brauchen Sie in jedem Fall, wenn Sie durch die vielen verschiedenen Levels durchkommen wollen, also ist es sicher keine Frage, ob Lemmings nun ein Strategiespiel ist oder nicht. Das viel größere Problem war die Zuordnung zu einer der verschiedenen Strategiespiele-Gruppen.

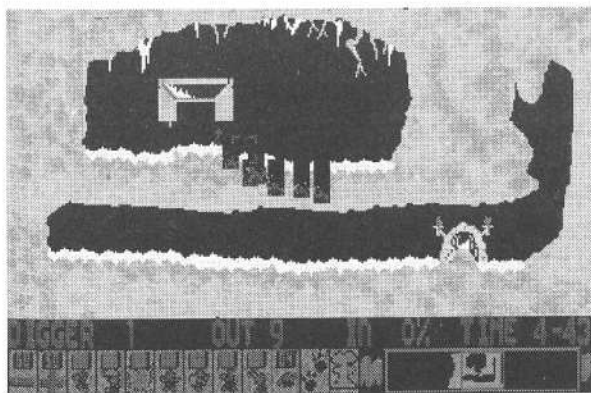
Nachdem wir uns stundenlang darum gestritten hatten, ob Lemmings nun zu den Echtzeit-Strategiesimulationen gehört oder eher doch nicht, haben wir irgendwann den Jungs einfach ein eigenes Kapitel eingeräumt mit allem, was dazu gehört.

Lemmings 1

Spielidee

1991 landete die Liverpools Softwarefirma Psygnosis mit einem unscheinbaren Programm den absoluten Superknüller des Jahres und das alles ohne supertolle Grafiken und heiße Actionszenen. Dieses Spiel hieß *Lemmings*, und der Grund für den riesigen Erfolg waren die kleinen, putzigen, grünhaarigen Tierchen, die treudoof über den Bildschirm »schlappten«, und dem Spiel seinen Namen gaben.

Das Spiel entwickelte sich zu einem Megaseller und wurde auf verschiedenste Systeme übertragen (PC, Apple Macintosh, Atari und Amiga). Bald schon entwickelten die Spieler sogar deutliche Anzeichen von der als »Lemmomanie« bezeichneten *Lemmings*-Spielsucht, so daß der Hersteller einen eindeutigen Warnhinweis auf die Packung drucken mußte: »Warnung – Wir sind nicht verantwortlich für den Verlust der Zurechnungsfähigkeit, für Haarausfall und Schlaflosigkeit!«.



Aber zurück zu den Lemmings und ihrem Erfolgsgeheimnis, das nur als phänomenal einzustufen ist, da es kaum jemanden gibt, der sich dem Charme der netten, kleinen Biester entziehen kann (sogar Eltern, die sich das Spiel »eigentlich nur mal kurz anschauen« wollten, sitzen begeistert vor dem Computer ihrer Kinder und spielen stundenlang).

Was ist das Erfolgsgeheimnis? Tja, wenn man es wüßte, wäre es kein Geheimnis mehr, aber

es gibt doch einige recht gute Vermutungen (den Tip, Psygnosis hätte mit suggestiver TV-Werbung eine Botschaft ins Unterbewußtsein der Zuschauer übertragen, haben wir als zu abwägig ausgesondert –...kauft Lemmings...kauft Lemmings...kauft Lemmings...).

Wesentlich wahrscheinlicher ist hingegen, daß es bei *Lemmings* eben die genau richtige Kombination aus »neuer Spielidee«, »kniffligen Puzzles« und »witziger Grafik« war, die wie eine Bombe bei den Computerspielern einschlug.

Selbst heute, drei Jahre nach Einführung des Spiels, ist *Lemmings* noch immer auf vielen Rechnern installiert und hat sich längst einen Kultstatus erworben.

Spielablauf

Bei *Lemmings* ist es Ihre Aufgabe, die ziellos umherwandernden Lemminge über insgesamt 120 Spielebenen zu führen und jeweils die geforderte Anzahl an Lemmingsen vor dem Untergang zu retten.

Daß dies nicht so einfach ist, werden Sie bereits nach den ersten paar Spielminuten feststellen, da die putzigen, kleinen Nager leider dermaßen wenig Hirn im Kopf haben, daß man sich manchmal fast die Haare ausraufen könnte. (Wir sind nicht verantwortlich für Haarausfall!) Die grünbehaarten Tierchen mit dem lustig wippenden Gang fallen nämlich zu Beginn des Spiels aus einer Falltür irgendwo im Level und laufen dann los. Stoßen sie an ein Hindernis, das sie nicht überklettern können, laufen sie einfach in die andere Richtung zurück. Das große Problem ist, daß sie sich auch nicht durch irgendwelche Gefahren aufhalten lassen. Das heißt, daß die Lemminge entweder abstürzen oder ertrinken, geplättet, flambiert und sonstwas werden, wenn Sie ihnen nicht helfen.

Um die Nager überhaupt aufhalten zu können, haben Sie die Möglichkeit, jedem einzelnen Lemming eine bestimmte Rolle oder Fähigkeit zuzuweisen, die dieser dann ausführt, bis er dabei gestört wird, oder etwas anderes zu tun bekommt.

Mit diesen Fähigkeiten können Sie aus den Lemmingsen *Kletterer*, *Fallschirmspringer*, *Explodierer*, *Stopper*, *Treppenhauer* oder *Graber* (horizontal, vertikal und diagonal nach unten) machen.

Spielsteuerung

In jedem Level sehen Sie am unteren Rand des Bildschirms eine Icon-Leiste, über die Sie das Spiel steuern und die jeweilige Fähigkeit auswählen können, die Sie einem Lemming zuweisen wollen.

Der  und der -Button ganz links steuern die Geschwindigkeit, mit der die Lemminge aus ihrer Falltür kommen.

Bei den folgenden acht Buttons sehen Sie an der Zahl, die darüber steht wie vielen Lemmingsen Sie diese Fähigkeit zuweisen können. Seien Sie sparsam mit Fähigkeiten, die Sie nicht oft zur Auswahl haben, und setzen Sie sie überlegt ein.

Der Button mit den Pfotenabdrücken ist der »Pause-Knopf« bei *Lemmings*, Sie frieren damit das Spielgeschehen ein und können sich die Ebene in aller Ruhe ansehen.

Mit dem »Atompilz-Button« können Sie alle Lemmings in einer großen Lem-Plosion in die Luft jagen. Muß man noch erwähnen, daß Sie mit diesem grausamen und unlemminghaften Schritt den Level nicht bestanden haben?

In der Zeile über den Icons sehen Sie die »Kennung« des jeweiligen *Lemmings*, über den Sie gerade den Mauszeiger halten. Darüber hinaus können Sie die Zahl der Lemmings ablesen, die in diesem Level vorkommen, und wieviel Prozent Sie davon schon zum rettenden Ausgang geführt haben sowie die verbleibende Restzeit für diesen Level. (Wie? Wir hatten vergessen, Ihnen mitzuteilen, daß Sie nicht nur gegen die Dummheit Ihrer Lemmings sondern auch noch gegen die Uhr kämpfen – oh...hehe...jetzt wissen Sie es.)

Levelcodes

Von Lösungstips zu *Lemmings* wollen wir, mit Rücksicht auf die riesige Zahl an Levels, einmal absehen, aber um Sie nicht ganz im Regen stehen zu lassen, haben die Damen von Psygnosis (pardon, die Herren wollen wir natürlich auch nicht vergessen) kurzerhand die Levelcodes für alle vier Schwierigkeitsgrade herausgerückt, die wir Ihnen natürlich nicht vorenthalten wollen.

Fun:

Level Nr.:	Level Name:	Code:
1	Just dig!	-----
2	Only Floater can survive this	IJJLDLCCCL
3	Tailor made for Blockers	NJLDLCADCY
4	Now use Miners and Climbers	JLDLCINECR
5	You need Bashers this time	LDLCAJNFCK
6	A task for Blockers and Bombers	DLCIJNLGCT
7	Builders will help you here	LCANNLDHCQ
8	Not as complicated as it looks	CINNLDLICJ
9	As long as you try your best	CAJJMDLJCL
10	Smile if you love Lemmings	IJJMDLCKCU
11	Keep your Hair on Mr. Lemming	NJMDLCALCR
12	Patience	JMDLCINMCK
13	We all fall down	MDLCAJNNCT
14	Origins and Lemmings	DLCIJNMOCM
15	Don't let your eyes deceive you	LCANNMDPCJ
16	Don't doo anything too hasty	CINNMDLQCS
17	Easy when you know how	CAJJLFLBDV
18	Let's block and blow	IJJLFLCCDO
19	Take good care of my Lemmings	NJLFLCADDL

Level-Nr.:	Name:	Code:
20	We are now at Lemcon one	JLFLCINEDU
21	You live and Lem	LFLCAJNFDN
22	A BEAST of a level	FLCIJNLGDW
23	I've lost that Lemming feeling	LCANNLFHDT
24	Kombanwa Lemming San	CINNLFIDM
25	Lemmings, Lemmings everywhere	CAJJMFLJDO
26	Nightmare on Lem street	IJJMFLCKDX
27	Let's be careful out there	NJMFLCALDU
28	If only they could fly	JMFLCINMDN
29	Worra lorra Lemmings	MFLCAJNNDW
30	Lock up your Lemmings	LFCIJNMODP

Tricky:

Level-Nr.:	Name:	Code:
1	This should be a doddle	LCANNMFPM
2	We all fall down	CINNMFQDV
3	A ladder would be handy	CAJJLDMBEV
4	Here's one I prepared earlier	IJJLDMCCEO
5	Careless clicking costs live	NJLDMCADEL
6	Lemminology	JLDMCINEEU
7	Been there, seen it, done it	LDMCAJNFEN
8	Lemming sanctuary in sight	DMCIJNLGEW
9	They just keep on commin'	MCANNLDHET
10	There's a lot of them about	CINNLDMIEM
11	Lemming in the attic	CAJJMDMJEO
12	Bitter Lemming	IJJMDMCKEX
13	Lemming drops	NJMDMCALEU
14	MENACing	JMDMCINMEN
15	Ozone friendly Lemming	MDMCAJNNEW
16	Luvly Jubbly	DMCIJNMOEP
17	Diet Lemming	MCANNMDPEM
18	Its Lemingentry Watson	CINNMDMQEV
19	Postcard from Lemmingland	CAJJLFMBFY
20	One-way digging to freedom	IJJLFMCCFR
21	All the sixes...	NJLFMCADFO
22	Turn around young Lemmings	JLFMCINEFX
23	From the boundry line	LFMCAJNFFQ
24	Tightrope city	FMCIJNLGFJ
25	Cascade	MCANNLFHFW
26	I have a cunning plan	CINNLFMIFP

Level-Nr.:	Name:	Code:
27	Island of the whicker people	CAJJMFMJFR
28	Lost something	IJJMFMCKFK
29	Rainbow island	NJMFMCALFX
30	The crankshaft	JMFMCINMFQ

Taxing:

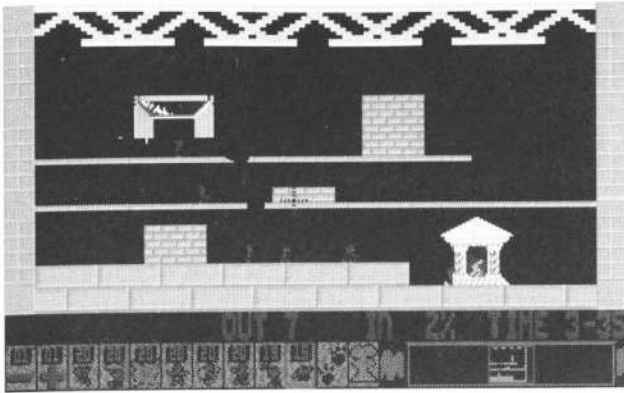
Level-Nr.:	Name:	Code:
1	If at first you don't succeed	MFMCAJNNFJ
2	Watch out, there's traps about	FMCIJNMOFS
3	Heaven can wait! (we hope!!!!)	MCANNMFPPF
4	Lend a helping hand	CINNMFMQFY
5	The Prison	GAJJLDLBGK
6	Compression method 1	IJJLDLGCGT
7	Every Lemming for himself!!!	NJLDLGADGQ
8	The art gallery	JLDLGINEGJ
9	Perseverence	LDLGAJNFGS
10	Izzie wizzie Lemmings get busy	DLGIJNLGGL
11	The ascending pillar scenario	LGANNLDHGY
12	Livin' on the edge	GINNLDLIGR
13	Upsidedown world	GAJJMDLJGT
14	Hunt the nesy	IJJMDLGKGM
15	What an AWESOME level	NJMDLGALGJ
16	Mary Poppin's land	JMDLGINMGS
17	X marks the spot	MDLGAJNNGL
18	Tribute to M.C. Escher	DLGIJNMOGU
19	Bomboozal	LGANNMDPGR
20	Walk the web rope	GINNMDLQGK
21	Feel the heat	GAJJLFLBHN
22	Come on over to my place	IJJLFLGCHW
23	King of the castle	NJLFLGADHT
24	Take a running jump.....	JLFLGINEHM
25	Follow the leader...	LFLGAJNFBV
26	Triple trouble	FLGIJMLGHO
27	Call in the bomb squad	LGANNLFHHL
28	Poor wee creatures!	GINNLFILHU
29	How do I dig up the way?	GAJJMFLJHW
30	We all fall down	IJJMFLGKHP

Mayhem:

Level-Nr.:	Name:	Code:
1	Steel Works	NJMFLGALHM
2	The Boiler room	JMFLGINMHV
3	It's hero time	MFLGAJNNHO
4	The Crossroads	FLGIJNMOHX
5	Down, along, up, in that order	LGANNMFPHU
6	One way or another	GINNMFLQHN
7	Poles apart	GAJJLDMBIN
8	Last one out is a rotten egg	IJJLDMGCIW
9	Curse of the Pharaohs	NJLDMGADIT
10	Pillars of Hercules	JLDMGINEIM
11	We all fall down	LDMGAJNFIV
12	The far side	DMGIJNLGIO
13	The Great Lemming caper	MGANNLDHIL
14	Pea soup	GINNLDMIU
15	The fast food chicken	GAJJMDMJW
16	Just a minute	IJJMDMGKIP
17	Stepping stones	NJMDMGALIM
18	And then there were four	JMDMGINMIV
19	Time to get up	MDMGAJNNIO
20	No added colours of Lemmings	DMGIJNMOIX
21	With a twist of Lemming please	MGANNMDPIU
22	A Beast II of a level	GINNMDMQIN
23	Going up.....	GAJJLFMBJQ
24	All or nothing	IJJLFMGCIJ
25	Have a nice day!	NJLFMGADJW
26	The steel mines of Kessel	JLFMGINEJP
27	Just a minute (part two)	LFMGAJNFJY
28	Mind the step....	FMGIJNLGJR
29	Save me	MGANNLFHJO
30	Rendezvous at the mountain	GINNLFMIJX

Oh No! More Lemmings

Ein gutes Jahr nach *Lemmings* lieferte Psygnosis mit ...*kauft Lemmings...kauft Lemmings...kauft Lemmings...* Oh No! More *Lemmings* den langersehnten Nachfolger zu diesem Spieleklassiker. Dieser zweite Teil der *Lemmings*-Saga wurde, wie war es auch anders zu erwarten, ebenfalls wieder zu einem Klassiker, denn insgesamt fünf Schwierigkeitsstufen mit jeweils 20 Spielebenen (also insgesamt 100 neue Levels) hielten auch den hartnäckigsten *Lemmings*-Fan viele Nächte wach.



Zur Steuerung und zur Spielidee gibt es bei *Oh No! More Lemmings* nichts Neues zu sagen, nur, daß die Steuerung und Bedienung genau der von *Lemmings* entspricht. Gehen wir also gleich weiter zu den Levelcodes ...

Levelcodes

Tame:

Level-Nr.:	Name:	Code:
1	Down and out Lemmings	IHRTDLCCAR
2	Rent a Lemming	LRTDLCADAO
3	Undercover Lemming	RTDLCILEAH
4	Downwardly Mobile Lemmings	TDLCAHUFAQ
5	Snuggle up to a Lemming	DLCIHUTGAJ
6	Intsy Wintsy .. Lemming?	LCALVTDHAG
7	Who's that Lemming?	CILVTDLIAP
8	Danger Zone	CAHRVDLJAR
9	And now this....	IHRUDLCKAK
10	New Lemmings on the block	LRUDLCALAH
11	With compliments	RUDLCILMAQ
12	Citizen Lemming	UDLCAHVNAJ
13	Thunder Lemmings are go!	DLCIHVUOAS
14	Get a little extra help	LCALVUDPAP
15	Not just a pretty Lemming	CILVUDLQAI
16	Gone with the Lemmings	CAHRTFLBBL
17	Honey, I saved the Lemmings	IHRTFLCCBE
18	Lemmings for Presidents	LRTFLCADBR
19	Lemming Production Present	RTFLCILEBK
20	Custom built for Lemmings	

Crazy:

Level-Nr.:	Name:	Code:
1	Quote: "That's a good level"	TFLCAHVFB
2	Dolly Dimple	FLCIHVTGBM
3	Many Lemmings make level work	LCALVTFHBJ
4	Lemming Express	CILVTFLIBS
5	24 hour Lemathon	CAHRUFLJBE
6	The Stack	IHRUFLCKBN
7	And now, the end is near...	LRUFLCALBK
8	Keep On Trucking	RUFLCILMBD
9	On the Antarctic Coast	UFLCAHVNBM
10	Rocky VI	FLCIHVUOBF
11	No Problemming!	LCALVUFPBS
12	Lemming Friendly	CILVUFLQBL
13	It's a trade off	CAHRTDMBCL
14	Time waits for no Lemmings	IHRTDMCCCE
15	Worra load of old blocks!	LRTDMCADCR
16	Across The Gap	TRDMCILECK
17	Digging For Victory	TDMCAHVFC
18	No problem	DMCIHVTGCM
19	Don't Panic	MCALVTDHCJ
20	Ice Ice Lemming	CILVTDMICS

Wild:

Level-Nr.:	Name:	Code:
1	PoP YoR ToP	CAHRUDMJCE
2	Lemming Hotel	IHRUDMCKCN
3	Lemming Rhythms	LRUDMCALCK
4	Meeting Adjourned	RUDMCLILMCD
5	Lemming Head	UDMCAHVNCM
6	Just a Quicky	DMCIHVUOCF
7	You Take the High Road	MCALVUDPCS
8	It's a tight fit	CILVUDMQCL
9	Ice Station Lemming	CAHRTFMBDO
10	Higgledy Piggledy	IHRTFMCCDH
11	Mutiny on the Bounty	LRTFMCADDE
12	Snow Joke	RTFMCILEDN
13	Onward and upward	TFMCAHVFDG
14	Ice Spy	FMCIHVTGDP
15	The Silence Of The Lemmings	MCALVTFHDM

Level-Nr.:	Name:	Code:
16	Take care, Sweetie	CILVTFMIDF
17	The Chain with no name	CAHRUFMJJDH
18	Dr Lemminggood	HRUFMCKDQ
19	Lemmingdelica	LRUFMCALDN
20	Got anything....Lemmingy??	RUFMCILMDG

Wicked:

Level-Nr.:	Name:	Code:
1	LeMming ToMato LetchUp FAcility	UFMCAHVNDP
2	Introducing SUPERLEMMING	FMCIHVUODI
3	This Corrosion	MCALVUFPDF
4	Oh-no! It's the 4TH DIMENSION	CILVUFMQDO
5	Chill out!	GAHRTDLBEQ
6	PoP TiL YoU DrOp	IHRTDLGCEJ
7	Last Lemming to Lemmingcentral	LRTDLGADEG
8	A Towering Problem	RTDLGILEEP
9	How on Earth?	TDLGAHVFEI
10	Temple Of Love	DLGIHVTGER
11	Rocky Road	LGALVTDHEO
12	Suicidal Tendancies	GILVTDLIEH
13	Almost Nearly Virtual Reality	GAHRUDLJLJ
14	The Lemming Learning Curve	IHRUDLGKES
15	Spam, Spam, Spam, Egg And Lemming	LRUDLGALEP
16	Five Alive	RUDLGILMEI
17	Down The Tube	UDLGAHVNER
18	Lots moRe wHeRe TheY caMe fRom	DLGIHVUOEK
19	Up, Down or Round and Round	LGALVUDPEH
20	The Lemming Funhouse	GILVUDLQEQ

Havoc:

Level-Nr.:	Name:	Code:
1	Tubular Lemmings	GAHRTFLBFD
2	Be more than just a number	IHRTFLGCFM
3	It's the price you have to pay	LRTFLGADFJ
4	The race against cliches	RTFLGILEFS
5	There's madness in the method	TFLGAHVFFL
6	Now get out of that	FLGIHVTGFE
7	Creature Discomforts	LGALVTFHFR
8	Lemming about town	GILVTFLIFK

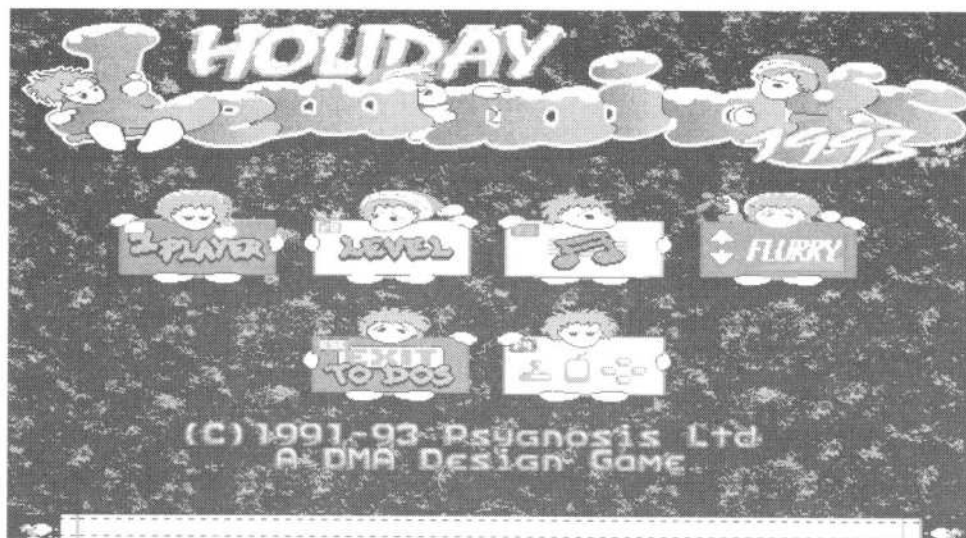
Level-Nr.:	Name:	Code:
9	AAAAAARRRRRRRGGGGGGHHHHHH!!!!!!	GAHRUFLJFM
10	Flow Control	IHRUFLGKFF
11	Welcome to the party, pal!	LRUFLGALFS
12	It's all a matter of timing	RUFLGILMFL
13	Highland Fling	UFLGAGHVNFE
14	Synchronized Lemming	FLGHIVUOFN
15	Have an ice day	LGALVUFPPK
16	Scaling The Heights	GILVUFLQFD
17	Where Lemmings Dare	GAHRTDMBGD
18	Looks a Bit Nippy Out There	LRTDMGADGJ
19	LOoK BeFoRe yoU LeAp	RTDMGILEGS

Christmas Lemmings

Dieser dritte Teil der *Lemmings*-Saga ist eine Sonderproduktion und Weihnachtsüberrraschung der Firma Psygnosis für alle *Lemmings*-Fans, die Weihnachten 1993 in die Läden kam. Fast jeder Level spielt im Schnee, wippende Schneemänner stehen in der Gegend herum, Weihnachtsmusik ertönt aus dem Lautsprecher, und jeder Lemming hält seine Ohren mit einer hübschen roten Nikolausi-Mütze warm.

Daß es eine relativ preiswerte Sonderproduktion war, bekam *Christmas Lemmings* nur zwei Schwierigkeitsstufen mit jeweils 16 Levels spendiert, die aber ausreichten, selbst den langweiligsten Feiertag zu überbrücken. Ansonsten sind die Steuerung und die Spielidee wieder die gleichen geblieben, und deshalb können wir sofort weiter zu den Levelcodes gehen.

...kauft Lemmings...kauft Lemmings...kauft Lemmings...



Levelcodes

Flurry:

Level-Nr.:	Code:
1	
2	IJJLDLCCAD
3	NJLDLCADAQ
4	JLDLCINEAJ
5	LDLCAJNFAS
6	DLCIKLLGAK
7	LCANNLDHAI
8	CINNLDLIAR
9	CAJJMDLJAD
10	IKHMDLCKAL
11	NJOLHCELAD
12	JMDLCINMAS
13	MDLCAKLNAK
14	DLCIJNMOAE
15	LCENLMDPAD
16	CINNMDLQAK

Blizzard:

Level-Nr.:	Code:
1	CAJJNNHBBD
2	IJJFLCCBG
3	NJLFLCADBD
4	JLFLCINEBM
5	LFLCAJNFBF
6	FLCIJNLGBO
7	LCANNLFHBL
8	CIOLLFLIBD
9	CAJMJFLJBG
10	IKHMFLCKBO
11	NJMFLCALBM
12	JMFLCINMBF
13	ONHCEKNNBJ
14	FLCMJLMOBJ
15	LCANNMFPBE
16	BINNONLQBG

Lemmings 2 – The Tribes

Spielidee

Mit *Lemmings 2 – The Tribes* präsentierte Psygnosis eine gelungene Weiterentwicklung des bekannten *Lemmings*-Spielkonzeptes. Ihre primäre Aufgabe ist es zwar immer noch, die Lemmings vor der Vernichtung zu retten, aber diesmal sind noch eine absolut goldige Hintergrundgeschichte und zwölf völlig unterschiedliche *Lemmings*-Stämme (eben die Tribes) hinzugekommen.

Die zwölf großen Stämme:

Medieval – Die Ritter unter den Lemmingsen

Polar – Eskimo-Lemmings

Shadow – Lemmings des Schattenreichs

Space – Der Raumfahrer-Stamm

Sports – Lemmings als Hochleistungssportler

Highland – Die Lemmings mit den Schottenröcken

Beach – Lemmings in Badehosen ...

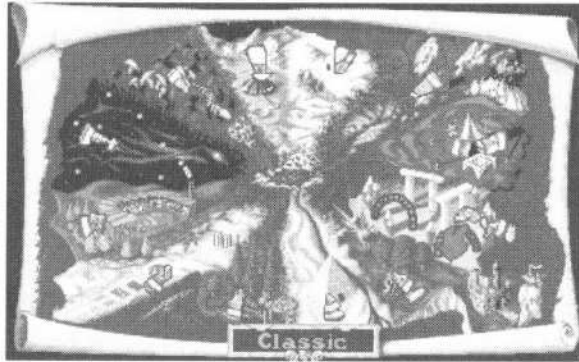
Circus – Lemmings mit Clownsnasen

Egyptian – Der Stamm der Pharaonen

Cavelem – Die Lemminge der Urzeit

Classic – Einfach die klassischen Lemminge

Outdoor – Die Buschmänner unter den Lemmingen



In jedem der zwölf Stämme starten Sie mit 60 Lemmingen, und Ihre Aufgabe ist es, von Level zu Level möglichst viele zu retten. Das größte Problem dabei ist folgendes: Sie haben pro Stamm zehn Levels zu bewältigen, und die Zahl der Lemminge, die Sie im vorangegangenen Level gerettet haben, ist die Zahl der Lemminge, die Sie im nächsten Level zur Verfügung haben.

Ziel des ganzen ist es, einen in zwölf Teile zerbrochenen Lemming-Talisman wieder zusammenzufügen, um die *Lemmingstämme* wieder zu vereinen.

Haben Sie die zehn Levels eines Stammes geschafft und am Ende noch mindestens einen Lemming übrigbehalten, dann findet dieser Lemming das Talismanstück seines Stammes.

Erweitert wurde übrigens die Zahl der verschiedenen Lemming-Fähigkeiten. Waren es im ersten *Lemmings*-Spiel nur acht verschiedene Fähigkeiten, so sind es inzwischen sage und schreibe 52 verschiedene Fähigkeiten aus sechs verschiedenen Bereichen geworden.

Die Bereiche sind:

»Windfähigkeiten« wie z.B. *Drachenflieger*, *Surfer*, *Jet Pack* oder *Ballonfahrer*

»Entfernfähigkeiten« wie *Explodierer*, *Flammenwerfer*, *Stampfer* oder *Fechter*

»Baufähigkeiten« wie *Füller*, *Leimgießer*, *Treppenbauer* oder *Stapler*

»Schießfähigkeiten« wie z.B. *Bogenschützen*, *Seilwerfer* oder *Bazooka Schützen*

»Bewegungsfähigkeiten« wie *Schwimmer*, *Kletterer*, *Hüpfer* oder *Springer*

und schließlich noch eine Reihe einzelner Fähigkeiten wie *Blockierer*, *Superlemminge*, *Verzauberer*, *Taucher* oder *Skifahrer*.

Pro Level stehen Ihnen jedoch weiterhin nur acht verschiedene Lemmingtypen zur Verfügung, aber keine Sorge, Sie werden sie schon alle kennenlernen.

Lemmings 2 – The Tribes bietet übrigens als eine der interessantesten Neuerungen (neben der Möglichkeit einen Spielstand abzuspeichern und wieder zu laden) einen Trainingsmodus, in dem Sie alle 52 Lemming-Fähigkeiten ausgiebig trainieren können. Nutzen Sie diese Chance, Sie werden sie brauchen.

Da Sie alle Fähigkeiten üben können, brauchen wir Ihnen die Funktion der einzelnen Lemming ja nicht näher erklären, zumal sie im Handbuch auch stehen.

Gehen wir also gleich weiter zu den Neuerungen bei der Steuerung.

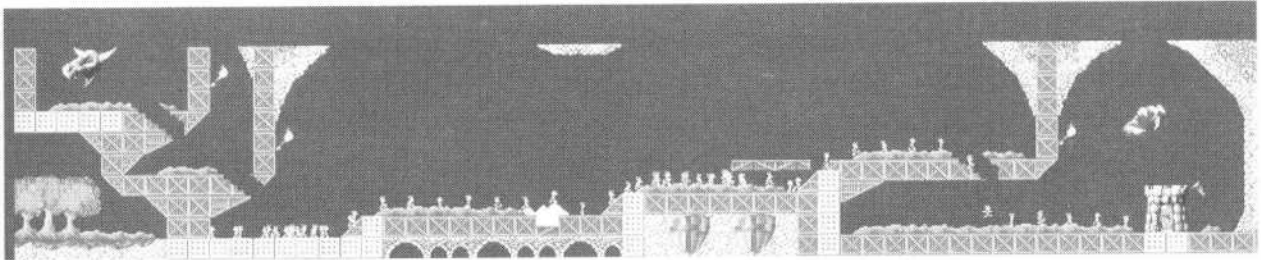
Spielsteuerung

Viel hat sich bei der Steuerung nicht verändert, Sie klicken noch immer einen Lemming Ihrer Wahl an, um ihm eine Fähigkeit zuzuweisen. Lediglich zwei Schaltflächen sind verschwunden (das Plus- und das Minus-Feld), und zwei Neue sind hinzugekommen (ein *Ventilator*-Button und ein *Schneller-Vorlauf*-Button). Mit dem Ventilator können Sie Wind erzeugen, der z.B. einen Drachenflieger über ein Hindernis hebt. Der Knopf für den schnellen Vorlauf ersetzt den Plus- und Minus-Knopf, nur daß hier nicht mehr nur die Fallgeschwindigkeit der Lemminge beschleunigt wird, sondern auch ihre Laufgeschwindigkeit.

Ansonsten ist trotz einer gründlichen (und gelungenen) grafischen Bearbeitung alles beim alten geblieben.

Lösungstips

Da es bei *Lemmings 2 – The Tribes* keine Levelcodes mehr gibt, haben wir uns dazu entschlossen, für jeden der zwölf Stämme die Lösung für jeweils den ersten Level vorzugeben, damit Sie eine Vorstellung von den einzelnen Stämmen bekommen. Für weitere Lösungstips empfehlen wir Ihnen übrigens das, ebenfalls beim Markt&Technik Verlag erschienene, Buch *Die Lemmings 2 – Spielepower* von Rainer Barbiel.



Medieval – Die Ritter unter den Lemmingen

Level 1: Lemmings of Nottingham

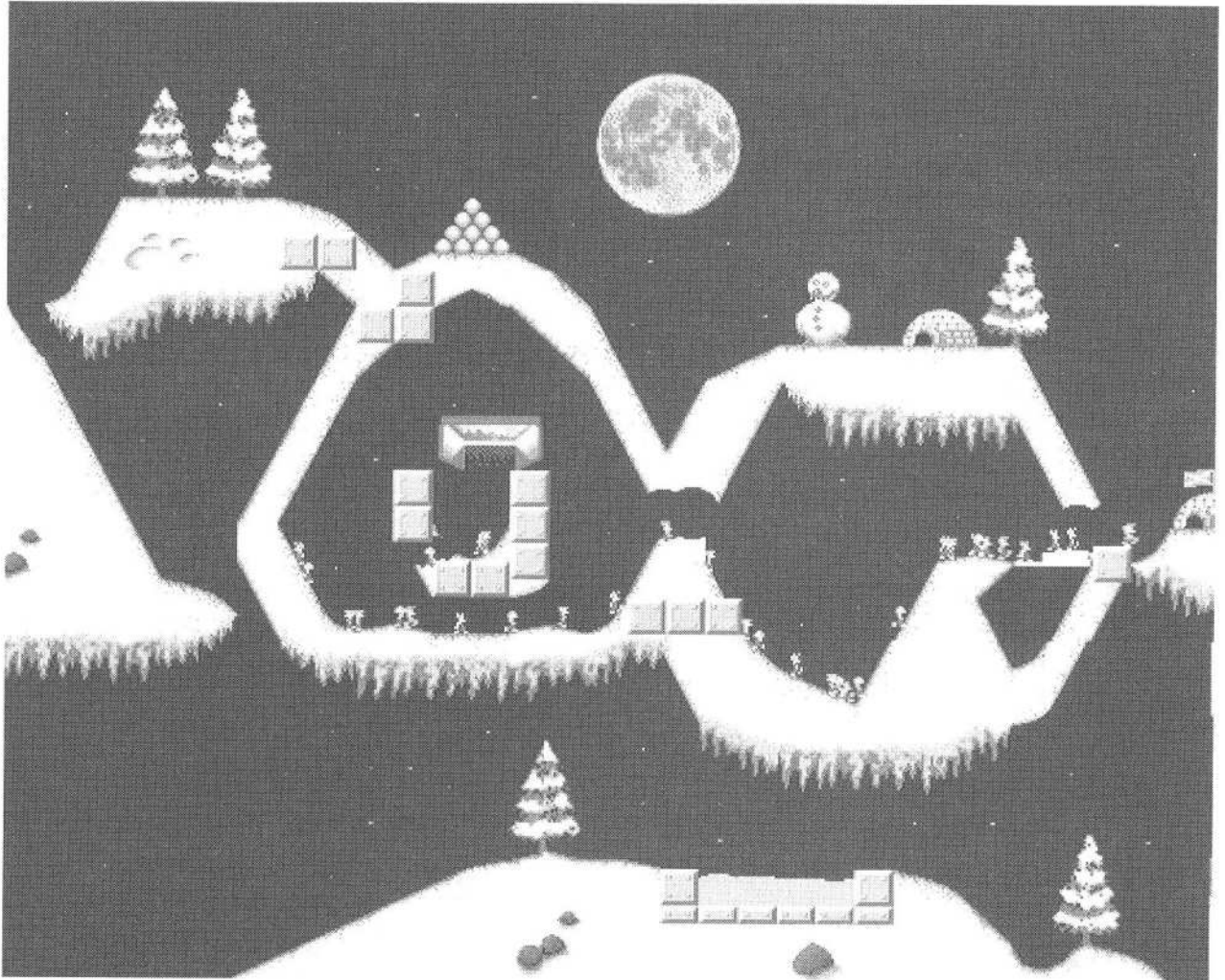
Sobald Ihr erster Lemming die rechte Ecke des obersten Absatzes erreicht hat, sollten Sie ihn in einen *Schaufler* verwandeln. Hat er sich bis zum zweiten Absatz durchgegraben, sollten Sie dies nochmals wiederholen.

Erreicht Ihr erster Lemming schließlich die Grube auf der ersten Brücke, machen Sie ihn schnell zum *Füller*, und lassen Sie ihn die Grube mit Sand füllen.

Verwandeln Sie jetzt einen Ihrer Lemminge in einen *Ikarus Flügler*, und blasen Sie ihn mit dem Ventilator nach rechts auf die oberste Plattform. Lassen Sie ihn nach rechts gegen die Wand laufen und dann nach links, bis er über dem ersten Stahlblock ist. Verwandeln Sie ihn dort in einen *Schaufler*, damit er die Barriere wegschaufeln kann, die die anderen Lemminge daran hindert, auf die oberste Plattform zu klettern.

Verwandeln Sie jetzt noch einen Lemming in einen *Schaufler*, möglichst wenn er in der Mitte der Plattform ist, damit er sich durch sie hindurchgräbt und Ihre Lemminge somit den rettenden Ausgang erreichen können.

Polar – Eskimo-Lemminge



Level 1: Lem Me Out

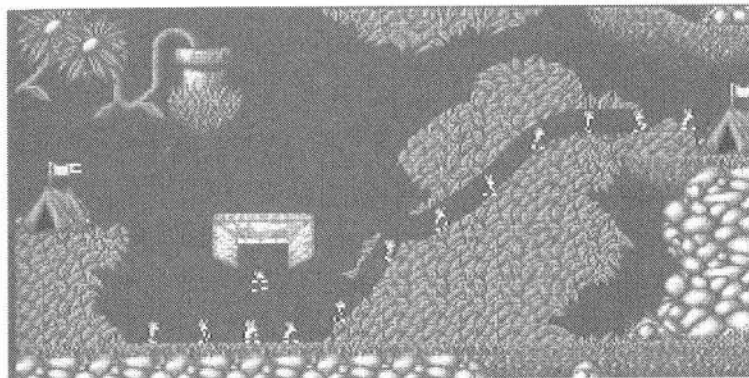
Sobald Ihr erster Lemming die linke Wand der Grube unter dem Eingang erreicht, sollten Sie aus ihm einen *Flammenwerfer* machen und ihn den Schnee wegschmelzen lassen, der Ihre Lemminge in dieser Grube gefangen hält.

Sind die Lemminge erst einmal heil unten angekommen, sollten Sie den ersten, zweiten und dritten Lemming, der die leicht erhöhte Stelle unter dem Eingang erreicht, in einen *Bazooka Lemming* verwandeln, damit sie die Barriere zwischen der ersten und der zweiten Höhle wegsprengen können.

Lassen Sie Ihre Lemminge den ersten und den zweiten Hügel erklettern, und machen Sie den ersten Lemming, der die Spitze erreicht zu einem *Leimgießer*, damit er eine Brücke

über die kleine, aber verhängnisvolle Grube bauen kann. Befördern Sie ihn danach sofort zum *Bazooka Lem* und danach gleich zum *Mörser Lem*, um die letzte Barriere vor dem Ausgang wegzusprenge.

Shadow – Lemminge des Schattenreichs

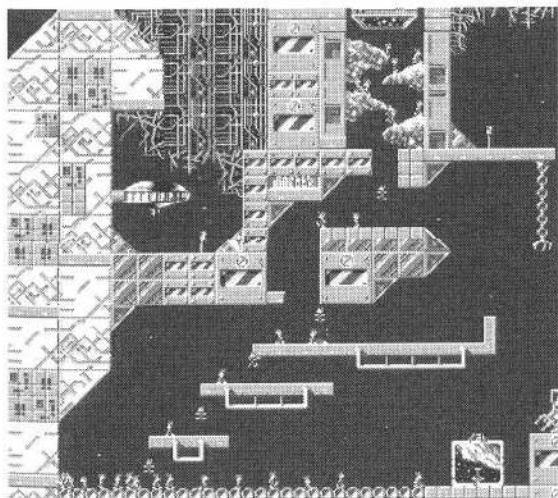


Level 1: Land Of Oz

Lassen Sie in diesem Level Ihre Lemminge bis kurz vor die Steine mit den roten Markierungen laufen, und verwandeln Sie dort einen Ihrer Lemminge in einen *Flammenwerfer*, der den Boden unter den rot markierten Feldern verbrennt und damit das Auslösen dieser zwei höchst unfairen Fallen verhindert.

Um durch das Wort OZY hindurch zu kommen, verwenden Sie wieder nur die *Flammenwerfer*. Ihre Lemminge fallen danach am Ende der Plattform hinunter, laufen nach rechts zur Wand, drehen sich um und laufen weiter. Den ersten Lemming, der die Grube in der unteren Plattform erreicht, verwandeln Sie in einen *Füller* (nein, das ist nichts zum Schreiben!) und lassen ihn die Grube etwas auffüllen. Die restlichen Lemminge laufen weiter und wieder auf zwei Blöcke mit roten Markierungen zu, die wieder Fallen anzeigen. Verwenden Sie diesmal einen *Füller*-Lemming, um die Auslösemechanismen in der kleinen Senke zu blockieren und schließlich einen letzten *Füller* für die letzte Grube, die noch zwischen Ihren Lemmingen und dem Ausgang steht.

Space – Der Raumfahrer-Stamm

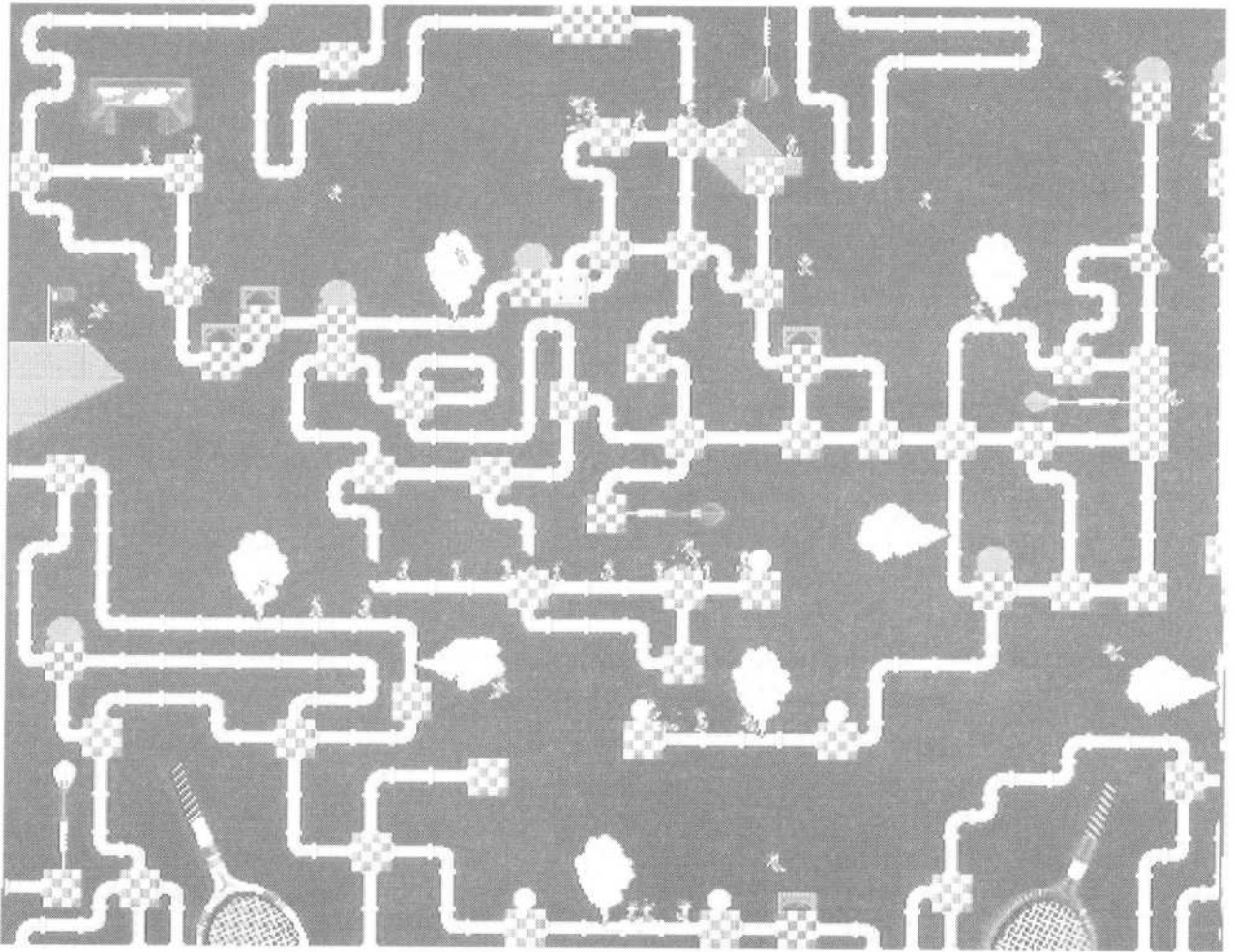


Level 1: Hit The Space Bar

Im ersten Level der putzigen Raumfahrer-Lemminge haben Sie es relativ einfach, lassen Sie Ihre Lemminge durch die Felsvorsprünge nach unten laufen. Sobald der erste Lemming unten angekommen ist, verwandeln Sie ihn in einen *Jet Pack Lemming* und blasen ihn mit Hilfe des Ventilators nach rechts zur Seite hinaus. Die restlichen Lemminge laufen nach links weiter, fallen in die Grube und sind dort erst einmal gefangen. Der *Jet Pack Lem* dürfte auf die, unter der Grube liegende, Plattform fallen, so-

bald sein Treibstoff verbraucht ist, nach rechts an die kleine Wand laufen, sich umdrehen und weiterlaufen. Sobald er den Bereich unter der Grube erreicht hat, verwandeln Sie ihn in einen *Mörser Lem* und zerschießen den Boden unter der Grube, in der Ihre Lemminge gefangen sind. Nun hält Ihre Lemminge auf dem Weg zum Ausgang nichts mehr auf.

Sports – Lemminge als Hochleistungssportler



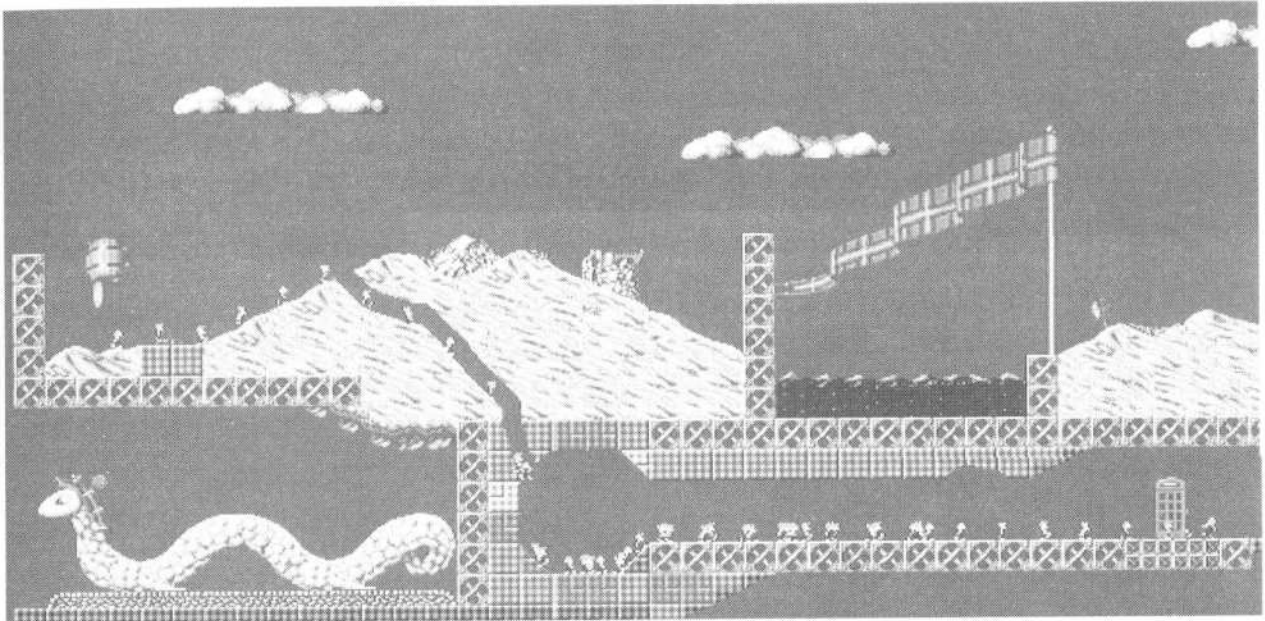
Level 1: Ceci N'est Pas Une Pine

Lassen Sie Ihren ersten Lemming über die Kante laufen, auf das Trampolin springen, und beobachten Sie seine Reise, bis er vor dem Rohr oben in der Mitte des Bildschirms angekommen ist. Dort müssen Sie ihn in einen *Flammenwerfer* verwandeln, um das Rohr aus dem Weg zu räumen.

Lassen Sie Ihren Lemming jetzt wieder weiter laufen bis er zwischen zwei Rohre, oben in der Ecke, geblasen wird. Machen Sie ihn zum *Bomber* und sprengen damit die Fläche unter ihm. Von dort aus geht es erst einmal im freien Fall weiter, und irgendwann erreicht einer Ihrer Lemminge wieder festen Boden unter den Füßen und beginnt wieder zu laufen. Sobald

er das erste Rohr erreicht, sollten Sie ihn wieder zum *Flammenwerfer* machen, um auch dieses Rohr zu beseitigen. Jetzt muß man eigentlich nur noch das letzte Hindernis (schon wieder ein Rohr – wer war der Installateur???) wegbrennen, um schließlich Ihre verdiente Belohnung zu bekommen.

Highland – Die Lemminge mit den Schottenröcken

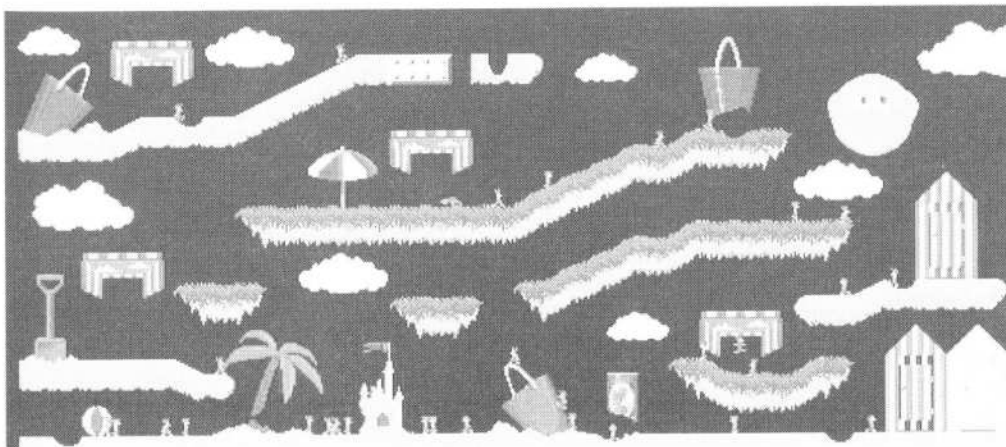


Level 1: Cream of Lemming Soup

Lassen Sie Ihren ersten Lemming den grünen Highland-Hügel hinauflaufen, bis etwa zur Mitte, dann machen Sie ihn zu einem *Tornado* und pusten ihn mit Hilfe des Ventilators quer durch den Berg und zwar so, daß Ihre Lemminge nicht allzu tief fallen.

Unten angekommen machen Sie wieder einen Lemming zum *Tornado* und pusten ihn durch die letzte Wand, die ihre Schützlinge noch von der rettenden Telefonzelle trennt.

Beach – Lemminge in Badehosen ...



Level 1: Quad Quirks on the Key

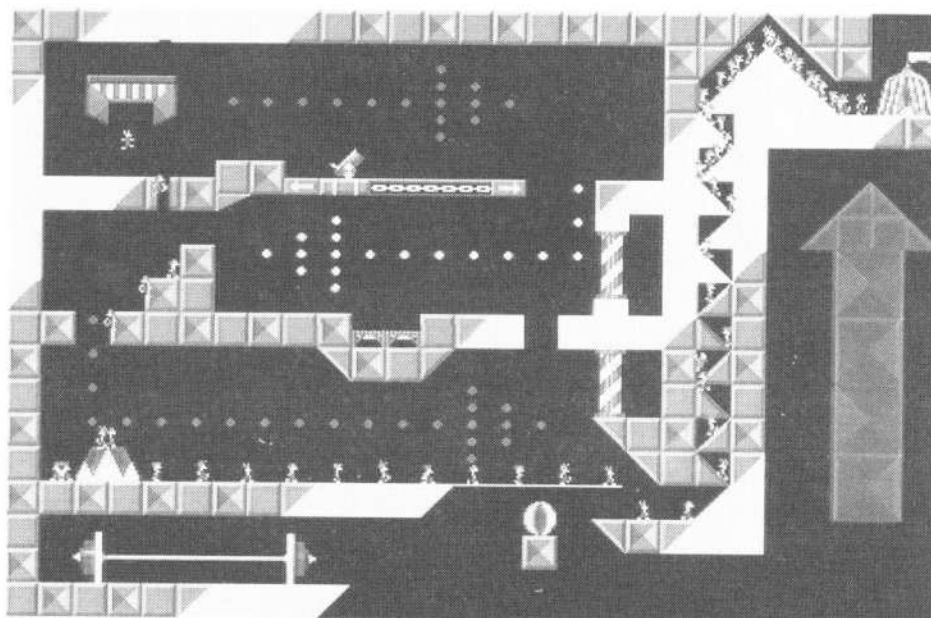
Bei diesem Level haben Sie zu Beginn vier Stellen, aus denen Lemminge herauskommen. Kümmern Sie sich zuerst um den Eingang ganz links oben.

Lassen Sie den ersten Lemming ganz nach rechts laufen, bis er das große Loch erreicht hat. Machen Sie ihn dort zum *Füller*, und er füllt das Loch mit Sand. Alle anderen Lemminge dieses Eingangs laufen jetzt darüber hinweg und landen schließlich auf der Plattform darunter.

Beim Eingang links darunter brauchen Sie wieder einmal einen *Flammenwerfer*, um den lästigen Sonnenschirm beseitigen zu können. Ebenso verhält es sich bei dem Eingang direkt darunter, nur müssen Sie hier die Palme wegbrennen.

Sie haben damit alle Lemminge auf der linken Seite gerettet.

Rechts unten haben Sie jetzt noch einen Pulk Lemminge, die von einer herumstehenden Dose aufgehalten werden. Auch hier leistet ein *Flammenwerfer* wieder gute Dienste. So, jetzt müssen Sie nur noch bei der mittleren Plattform entweder den roten Eimer rechts oder den Sonnenschirm links aus dem Weg brennen, um alle Ihre Lemminge heil nach Hause zu bringen.

Circus – Lemminge mit Clowns-nasen**Level 1: Lightlines ...**

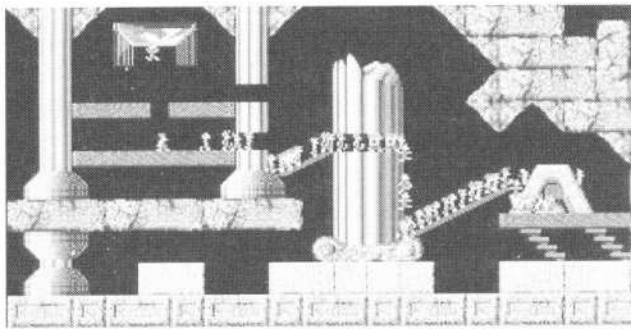
Folgen Sie einfach den erleuchteten Pfeilen ...

Lassen Sie Ihren ersten Lemming über die zwei Hindernissteine springen, und fahren Sie dann schnell die Kanone ans Ende der Plattform (klicken Sie auf den Pfeil neben der Kette). Der Lemming wird jetzt in die Kanone klettern und sich über den Abgrund schießen. Auf der

anderen Seite fällt er dann schließlich von der Säule herunter. Unten angekommen machen Sie ihn wieder zu einem *Springer* und nach den zwei Trampolinen schließlich zu einem *Kletterer*. Sobald Ihr Lemming oben auf den grünen Steinen angekommen und vom ersten Block heruntergesprungen ist, machen Sie ihn zu einem *Laser Bohrer* und befreien damit seine restlichen Kollegen.

Jetzt tapsen alle Lemminge munter ihres Weges, bis sie zum Ende der untersten Plattform kommen. Hier müssen Sie sehr genau zielen, um den *Leimgießer* richtig zu platzieren, damit er die Brücke nicht zu kurz macht und Ihre Lemminge kurz vor dem Ziel doch noch hinüber sind. Danach brauchen sie eigentlich nur noch zum Ausgang laufen.

Egyptian – Der Stamm der Pharaonen



Level 1: Two's Company

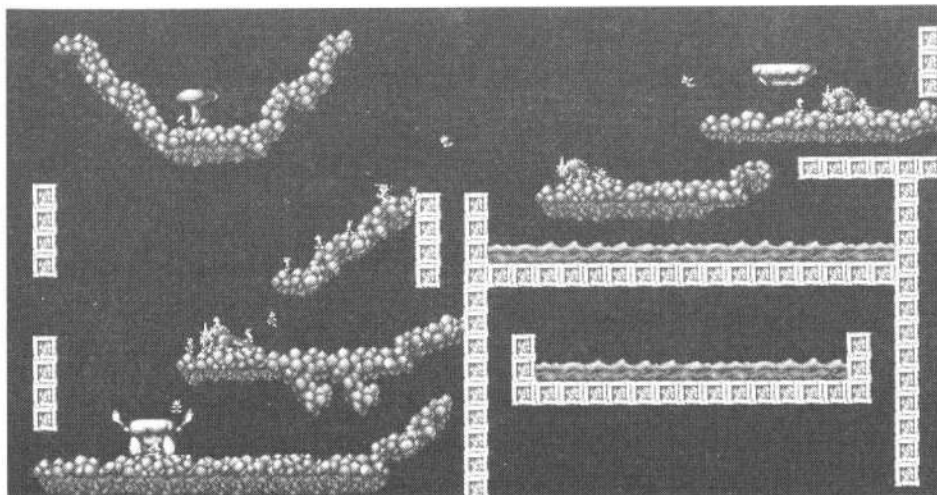
Dieser Level ist wirklich für Einsteiger gedacht, denn Sie kommen mit relativ wenigen Fähigkeiten aus.

Sie haben bei diesem Level drei Eingänge, wenden wir uns dem ersten links oben zu. Sobald einer der Lemminge den rechten Pfosten erreicht, sollten Sie ihn damit

beauftragen, mit Hilfe des Flammenwerfers den Pfosten zu durchbrennen und ihn dann, sobald der Lemming in der Mitte des Pfosten ist, zu einem *Graber* machen, und sich durch den ganzen Pfosten nach unten zu graben.

In der Zwischenzeit hatten die Lemmingkollegen von der unteren Ebene genügend Zeit, die beiden restlichen Hindernisse mit dem *Schläger*, der *Bazooka* oder dem *Fechter* zu beseitigen. Damit ist der Weg zur rettenden Ausgangspyramide frei ...

Cavelem – Die Lemminge der Urzeit

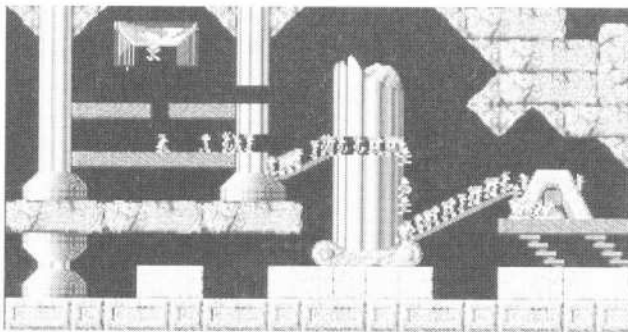


Level 1: Audex Powered

Dieser Level ist ausnahmsweise mal etwas zur Entspannung. Sie brauchen eigentlich die Hälfte der Zeit nur zusehen, wie Ihre Lemminge von den beiden Dinos über die verschiedenen Hindernisse hinweggeworfen werden.

Lediglich das dritte und letzte *Dino Taxi* sollten Sie nicht nehmen, da Ihre Lemminge sonst in hohem Bogen aus dem Level fliegen. Bauen Sie statt dessen lieber vor dem Schwanz des dritten Dinos eine kleine Treppe, auf daß Ihre Schützlinge über ihn weg marschieren und in Sicherheit sind.

Classic – Einfach die klassischen Lemminge



Level 1: Do You Remember?

Tja, genau, hier müssen Sie sich wieder an gute alte Zeiten erinnern und die *Treppenbauer* wieder ausgraben.

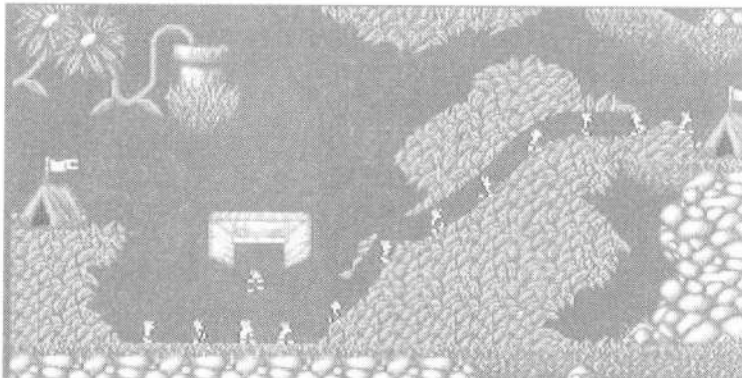
Lassen Sie den ersten Lemming nach rechts bis zur Säule gehen, und verwandeln Sie ihn in einen *Schläger*, damit er die Säule durchschlagen kann. Den zweiten

Lemming verwandeln Sie kurz nach seiner Landung in einen *Gräber*, damit er einen Schacht zur darunterliegenden Plattform gräbt, in die danach alle Neuankömmlinge hineinfallen werden und erst zum großen Finale herausdürfen.

Der einzelne *Schläger* hat inzwischen die Säule durchschlagen und befindet sich auf dem Weg nach unten. Am Fuß der Säule sollten Sie ihn zu einem *Treppenbauer* machen bis er die gegenüberliegende Säule erreicht hat. Dann wird weiter geschlagen und schließlich am Fuß der zweiten Säule wieder eine Treppe gebaut, die bis über den Ausgang reicht.

Jetzt können Sie die gefangenen Lemminge mit Hilfe eines *Schlägers* befreien und haben den Level geschafft.

Outdoor – Die Buschmänner unter den Lemmingen



Level 1: Pa-tent-ly Obvious

Dieser Level ist wieder schnell geschafft. Verwandeln Sie den ersten Lemming in einen *Ikarus Flügler*, und blasen Sie ihn mit Hilfe des Ventilators nach oben. Dort verwandeln Sie ihn in einen *Tornado* und blasen ihn durch den Berg nach unten durch. Ach-

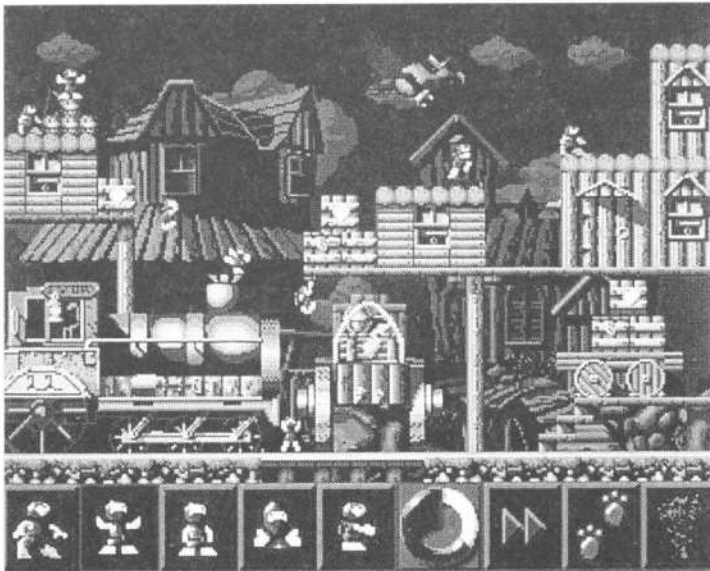
ten Sie darauf, daß der Gang nicht zu steil wird, damit die restlichen Lemmings durch ihn bis zum Zelt klettern können.

All New Worlds of Lemmings

Wenn Sie dieses Buch in den Händen halten, dann ist der große dritte Teil der *Lemmings*-Saga (wenn man *Lemmings*, *Oh No! More Lemmings* und *X-Mas Lemmings* als einen Teil betrachtet) auf dem Markt. Als wir dieses Buch geschrieben haben, war es das jedoch noch nicht. Aus diesem Grund bringen wir Ihnen hier deshalb auch keine Lösungstips und keine Hinweise zur Steuerung, sondern erzählen Ihnen die Geschichte von *All New Worlds of Lemmings*.

Die vielen verschiedenen (52!!!) *Lemmings*-Fähigkeiten wurden für diesen dritten Teil übrigens wieder überarbeitet und auf das Nötigste reduziert. Dafür haben die Programmierer von Psygnosis den Lemmings eine gründliche grafische Überarbeitung spendiert, die sie noch putziger und niedlicher macht als sie das ohnehin schon waren.

Sollten Sie später Lust zum Spielen bekommen, können Sie ja mal einen Blick auf das spielbare Demo werfen, das Sie bei uns bestellen können.



Die (kurze) Geschichte

Nachdem die zwölf *Lemmings*-Stämme in *Lemmings 2 – The Tribes* heil von der *Lemmings*-Insel entkommen sind, stecken die kleinen Kerle schon wieder in Schwierigkeiten. Nach vielen Monaten auf See entdecken die Jungs und Mädels eine Inselgruppe von zwölf Inseln, die sie besiedeln wollen.

Sie begleiten drei der zwölf Stämme auf ihrer Besiedlungstour durch die neue Welt. Die Stämme sind: der »Classic«-Stamm, der »Shadow«-Stamm und der »Egypt«-Stamm.

Grundlagen der Spielprogrammierung

Geschichte

Der Wunsch des Menschen, eine Maschine zum Spielen zu bringen, ist fast so alt, wie die Maschine selbst. Schließlich kann sie nie mit irgendwelchen Ausreden daherkommen, wie »keine Lust« oder »Kopfschmerzen«.

(Die folgenden Angaben und Grundlagen stammen aus Rich, Knight »Artificial Intelligence«, McCraw-Hill, 1991.)

Bereits Charles Babbage, ein Konstrukteur mechanischer Rechenmaschinen im 19. Jahrhundert, dachte daran, seine »Analytische Maschine« im Schachspiel zu unterweisen, und baute später eine Maschine, die in der Lage war, tic-tac-toe zu spielen.

Das erste Papier, das sich mit den theoretischen Grundlagen und nötigen Algorithmen der Schachprogrammierung beschäftigte, stammt aus dem Jahre 1950 und wurde von Claude Shannon, einem der führenden Computerwissenschaftler der ersten Stunde verfaßt. Alan Turing, der ebenfalls die Entwicklung der frühen Informatik maßgeblich beeinflusste, beschrieb wenig später ein Programm, das Schach spielen konnte, setzte es aber nie um (siehe erstes Kapitel dieses Buches über die Geschichte des Computerschachs).

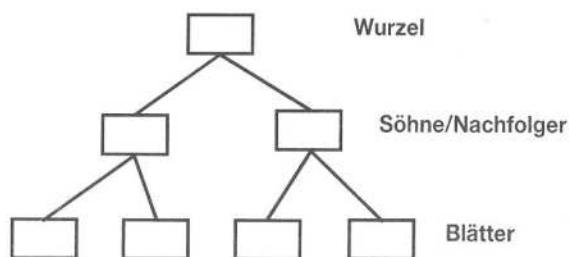
Erst in den frühen sechziger Jahren wurde das erste Spielprogramm, das nicht zwangsweise an eine bestimmte Maschine gebunden ist, von Arthur Samuels vorgestellt. Es handelte sich um ein Damespielprogramm und war das erste »ernsthafte« Strategiespiel, das auf einem Computer programmiert wurde. Die Besonderheit dieses Programms war, daß es aus seinen Fehlern lernen konnte und auf diese Weise immer besser wurde.

Der Grund, weswegen man sich damals mit der Programmierung von Spielen auf den Großrechnern beschäftigte, war die Suche nach »Künstlicher Intelligenz«. Rechenzeit war teuer, und Aussichten, ein Spiel gar zu verkaufen gab es nicht. Aber Kombinationsfähigkeit und »Denkvermögen« ließen sich auf diese Weise leicht testen, ohne dem Rechner erst eine große Menge an »Wissen« zu vermitteln. Auch, wenn das mit dem geringen Wissen nur für die ganz einfachen Spiele gilt. Ein Beispiel, wieso das Konzept bei Schach an seine Grenzen stößt, kommt noch im Laufe dieses Kapitels.

Grundlagen

Der Baum

Zunächst werden wir uns mit einer der elementarsten Datenstrukturen beschäftigen, den sogenannten Bäumen.



Ein Baum besteht aus Knoten (Verzweigungsstellen) und Kanten (Verbindungslinien). Die Knoten, die nicht Ausgangspunkt einer Kante sind, nennt man Blätter, den Knoten ohne Eingangskante nennt man Wurzel. Das Prinzip eines Baumes funktioniert folgendermaßen: Man startet an den Wurzeln und trifft dann die erste Entscheidung, welche Kante

man benutzen möchte und folgt dieser Kante zum nächsten Knoten, bis man abbricht oder an ein Blatt gelangt. Welche Kante das Programm dann schließlich auswählt, hängt von einer Auswahl- oder Bewertungsfunktion – einer sogenannten Heuristik – ab.

Was hat dieser Baum mit Strategiespielen zu tun?

Ein Baum ist zum Auffinden des nächsten Spielzuges hilfreich und notwendig. Man kann die jeweilige Spielsituation als Wurzel betrachten und jeden Zug als »Wegweiser« einer Kante. Der Nachfolgerknoten (der sogenannte Sohn) stellt dann die Situation nach dem gemachten Zug dar. Geschieht dies für alle möglichen Züge, kann das Programm dann seine Auswahl treffen. Hier wird dann die Bewertungsfunktion benötigt, damit man eine Grundlage für die Entscheidungsfindung hat. Hat das Programm noch Rechenzeit übrig, kann es nun über den Zug des Gegners »nachdenken«, seinen Zug genauer ansehen und die neu entstandene Stellung bewerten. Führt man dieses Verfahren bis zum Ende durch (man entfaltet den vollständigen Baum), dann hat man alle möglichen Züge des Spiels aufgelistet und kann eigentlich nicht mehr verlieren ...

Aber halt, ganz so einfach ist es doch nicht, denn erstens weiß der Computer nicht, welcher Zug jetzt vom Gegner gespielt wird und gerade bei komplizierteren Spielen wie Schach stellt sich zweitens ein ganz anderes Problem: die unfassliche Vielfältigkeit an Möglichkeiten!

Betrachten wir jeden »Halbzug«, also jeden Zug eines Spielers als Knoten in einem Baum, dann sind wir nun in der Lage, die Strukturen dieses Baumes etwas genauer anzusehen.

Man kann bei der Betrachtung des Schachspiels von folgendem ausgehen:

- Jeder Knoten hat ungefähr 35 Nachfolger (Söhne), d.h. im Schnitt gibt es für jeden Spieler in jedem Halbzug 35 Zugmöglichkeiten.
- In einem durchschnittlichen Spiel macht jeder Spieler 50 Züge.
- Auf diese Weise erhält man 35 hoch 100 Stellungen (also 35 wird 100mal mit sich selber multipliziert)!! So viele Atome gibt es im gesamten Weltall nicht ...

Das heißt also, man muß sich überlegen, welche Zugmöglichkeiten man weiterverfolgt und wie weit man den Computer rechnen läßt, denn schließlich kostet jede Berechnung Rechenzeit (und damit Geld). Man entfaltet also nur diejenigen »Zweige« des Baums, die auch eine Chance haben, eine Gewinnstellung zu liefern. Damit hat man die Menge der zu betrachtenden Nachfolgerknoten (»Söhne«) bereits um etwa die Hälfte bis zwei Drittel eingeschränkt.

Auch bei den Zügen des Gegners geht man von den für den Gegenspieler bestmöglichen Zügen aus. Macht der Gegner dann einen schwächeren Zug, kann man fast nur angenehm überrascht werden, sieht man einmal von Opfern und Fallen beim Schach oder ähnlichen Spielen ab.

Welcher Zug gewählt wird, hängt von der Bewertungsfunktion des Programms ab. Verschiedene Programme bewerten gleiche Situationen oft unterschiedlich. Die ersten Schachprogramme ordneten nur jeder Figur einen bestimmten Wert zu und tauschten, wann immer möglich einen niedrigeren gegen einen höheren Wert ein. Diese Methode ist allerdings gegen Opfer des Gegners sehr anfällig. Moderne Programme berücksichtigen da schon mehr Faktoren:

- Wert der Figuren
- Beherrschung des Zentrums
- relative Stärke der Figuren (ein Springer am Rand ist weniger wert als einer in der Mitte des Brettes)
- Entwicklungsstadium des Spiels etc.

Die genaue Berechnungsfunktion ist ein streng gehütetes Geheimnis der Programmierer.

Einen weiteren Vorteil bietet die Bewertungsfunktion: Man kann unterschiedliche Spielstile nachahmen. So ist es möglich, den Computer zum Angreifen oder zum Verteidigen anzuhalten, man kann ihn vorsichtig und abwartend oder riskant und ungestüm spielen lassen. In einigen Strategiesimulationen, z.B. Civilization, kann man dem Gegner mit Hilfe der Bewertungsfunktion bestimmte Charakteristiken und Spieleigenschaften geben. So sind in Civilization die Mongolen aggressiv und beständig auf Angriff bedacht, während die Inder eher friedlich und zurückhaltend reagieren.

Außer der Bewertungsfunktion nutzen viele Strategiespiele die enorme »Merkfähigkeit« des Computers aus. In einer »Datenbank« werden gerade bei Schachprogrammen sogenannte »Eröffnungs- und Endspielbibliotheken« angelegt. Eröffnungen und Endspiele sind in der Schachtheorie schon von Anfang an erforscht worden, und wenn man gerade am Anfang die ersten zehn oder zwölf Züge einer Partie aus einem Gedächtnisspeicher lesen kann, spart man wieder Rechenzeit, die der Rechner dann in komplizierten Situationen aufbrauchen kann. Als Gegner des Computers kann man das nur verhindern, wenn man jenseits aller Theorie spielt, aber ob das dann auch gelingt, gerade wenn man am Anfang einen Stellungsnachteil hat, ist fragwürdig.

Bei aller Achtung vor den Möglichkeiten der »Künstlichen Intelligenz« bei den Strategiespielen, muß man den Programmen doch eines absprechen: Keines der Strategieprogramme, die ich kenne, ist kreativ oder einfallsreich. Die meisten Schachprogramme spielen über meinem Niveau, aber einen einfallsreichen Angriff oder eine Finte habe ich noch nicht gesehen, ein Fehler wird allerdings gnadenlos bestraft. In einem Dame- oder Mühlespiel, die

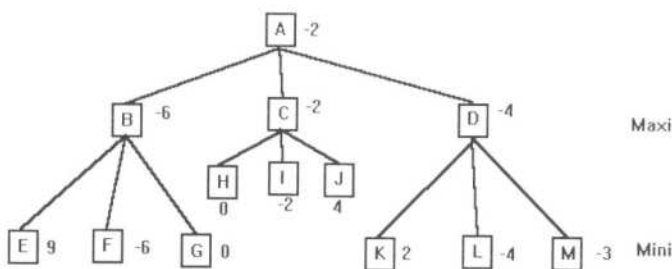
beide für einen Computer noch überschaubar und meist auch vollständig berechenbar sind, sieht man da schon ganz alt aus. Gegen diese Programme ist kein Kraut gewachsen. Erst bei »unübersichtlichen« Spielen wie Schach oder Go bekommt ein Computer Probleme, aber die Rechner holen von Tag zu Tag auf. Die Spielstärke der modernen Schachprogramme ist für einen Hobbyspieler schon jenseits aller Grenzen.

HINWEIS!!!

Der nachfolgende Teil richtet sich vor allem an Leute, die sich für die Programmierung interessieren und bereits über elementare Kenntnisse auf diesem Gebiet verfügen. Erwarten Sie als Neuling also eine Anregung und bitte nicht eine Einführung in die Algorithmentheorie oder die Programmierung einer bestimmten Sprache. Der im folgenden vorgestellte Algorithmus wurde im Beispielpogramm in Pascal implementiert und ist in diesem Kapitel nur in einer Beschreibungssprache umgesetzt.

Der Minimax-Suchalgorithmus

Der Minimax-Algorithmus ist eine begrenzte Tiefensuche, das bedeutet die Suche ist auf eine gewisse Tiefe beschränkt. Die Idee ist folgende: Wir starten an der Wurzel und suchen mit der Bewertungsfunktion denjenigen Sohn, der als der beste Zug herausgefunden wird. Wir speichern uns diesen Wert und gehen zum nächsten Sohn, also dem Enkel der Wurzel. Nur einen Unterschied müssen wir bedenken: Wir betrachten einen Zug des Gegners, also nehmen wir den besten, möglichen Zug des Gegners und ziehen den Wert seiner Bewertungsfunktion von unserem Ergebnis ab. Haben wir die maximale Suchtiefe erreicht, betrachten wir den nächsten Pfad. Wir merken in diesem Algorithmus nicht den Pfad, sondern nur den berechneten Wert des Knotens, der die Wurzel des »Unterbaums« ist, den ich gerade betrachtet habe (Unterbaum, siehe die untenstehende Abbildung). Um Speicherplatz zu sparen, kann man sich nur den besten oder die paar besten Werte merken. Lachen Sie nicht, wenn ich in unserer Zeit vom Speicherplatz sparen schreibe, überlegen Sie sich, wieviel Platz Sie brauchen, um 10000 Zahlen im Rechner abzuspeichern.



Im ersten Teil der oben aufgeführten Abbildung haben wir die Werte der Blätter berechnet und sind nun in der Lage, als ersten Schritt die Minimierung durchzuführen. Dazu nehmen wir für B, C und D jeweils die schlechteste Möglichkeit an. Im folgenden Schritt der Maximierung

wählen wir für A den günstigsten Wert aus B, C und D aus. Wenn der Algorithmus keinen Fehler macht und der Gegner immer die stärksten Züge macht, dann erhalten wir als Ergebnis eine Bewertung der momentanen Stellung, in diesem Fall (-2). Jetzt kann der Computer den Zug C durchführen, denn der verspricht den günstigsten Spielverlauf. Für diejenigen, die sich selber an der Umsetzung dieses Algorithmus versuchen wollen, kommt er hier nochmal in Computerfachchinesisch:

1. MOVEGEN (Position, Player)

Generieren der erlaubten Züge und Aussortieren der unsinnigen.

2. STATIC (Position, Player)

Bewerten der momentanen Stellung im Spiel aus der Sicht EINES Spielers. Das hört sich etwas kompliziert an, aber im Verlauf des Minimax-Algorithmus brauchen wir die Betrachtungen von beiden Seiten. Zu diesem Abschnitt gehören auch folgende Fragestellungen:

Hat eine Seite schon gewonnen?

Wie viele Ebenen haben wir im Suchbaum schon aufgespannt?

Lohnt es sich, diesen Pfad weiterzuverfolgen, oder gibt es schon sicher einen besseren?

Wieviel Zeit bleibt für die folgenden Berechnungen?

Wie stabil bzw. anfällig ist die Stellung?

Als Ausgabe soll Minimax dann die Bewertung und den Pfad oder Zug der besten Möglichkeit zurückgeben. Diese Werte bezeichnen wir im folgenden mit VALUE und PATH. Die maximale Suchtiefe bezeichnen wir mit DEEP-ENOUGH.

Der Aufruf erfolgt für beide Spieler, denn wir brauchen die Bewertungen beider Stellungen.

Algorithmus: Minimax (Position, Depth, Player)

1. Wenn DEEP-ENOUGH (Position, Player) erreicht ist, dann folgende Werte zurückgeben:

VALUE = STATIC (Position, Player)

PATH = nil

Dies indiziert, daß kein Pfad von diesem Knoten weiterführt und der reine Stellungswert als Ergebnis geliefert wird.

2. Ansonsten generiere mit MOVEGEN (Position, Player) eine weitere Ebene des Baumes und füge die Söhne in die Nachfolgerliste SUCCESSORS ein.

3. Sind keine Nachfolger mehr in der Liste, dann gib die gleichen Werte wie Punkt eins zurück.

4. Ist die Nachfolgerliste SUCCESSORS nicht leer, dann untersuche jedes Element dieser Liste und führe über die beste Möglichkeit Buch. Dies kann folgendermaßen geschehen:

Initialisiere BEST-SCORE auf den minimalen Wert, den STATIC liefern kann. Dieser Wert wird im Laufe der Iteration verändert, also verbessert.

Führe für jedes Element SUCC aus SUCCESSORS folgendes aus:

- a. Setze RESULT-SUCC auf MINIMAX (SUCC, Depth+1, OPPOSITE(Player)).

Dieser rekursive Aufruf von MINIMAX arbeitet die Liste der Nachfolger ab.

- b. Setze NEW-VALUE auf (-VALUE(RESULT-SUCC)).

Diese Operation sorgt dafür, daß man die Ergebnisse aus der Sicht des Gegners bewertet.

- c. Ist NEW-VALUE > BEST-SCORE, dann haben wir einen besseren Nachfolger gefunden als alle anderen, die wir bisher betrachtet haben. Speichere den Wert nun wie folgt ab:

- i. Setze BEST-SCORE auf NEW-VALUE.

- ii. Der beste Pfad führt nun von CURRENT nach SUCC und dann weiter nach unten, so wie es der rekursive Aufruf von MINIMAX vorgibt. Setze also BEST-PATH auf das Ergebnis von SUCC und hänge PATH(RESULT-SUCC) an.

5. Da jetzt alle Söhne untersucht wurden, kennen wir den Wert der Position, ebenso wie den zugehörigen Pfad. Als Rückgabe soll also folgende Struktur geliefert werden:

VALUE = BEST-SCORE

PATH = BEST-PATH

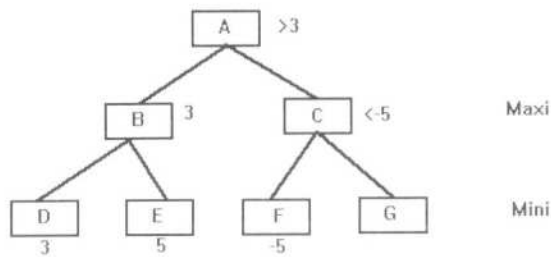
Wenn MINIMAX nach dem ersten, dem Initialaufruf wieder zurückkehrt, dann ist die beste Zugmöglichkeit von CURRENT das erste Element in PATH.

Schauen Sie sich die Figuren oben etwas genauer an, und führen Sie an ihnen den Algorithmus durch, und Sie werden ihn sicher durchschauen.

Erweiterung des *Minimax*-Algorithmus

Wenn Sie sich den *Minimax*-Algorithmus etwas genauer ansehen, werden Sie feststellen, daß es sich um eine Tiefensuche handelt, d.h. alle Zweige des Baumes werden nacheinander bis zu den Blättern (oder bis die Zeitbegrenzung erreicht ist) untersucht. Der Algorithmus kann sicher dadurch effektiver gestaltet werden, daß Zweige, bei denen abzusehen ist, daß sie »schlechter« als bisherige Lösungen sind, nicht weiterverfolgt werden (branch-and-bound). Will man dieses Verfahren der Tiefensuchenoptimierung auf den *Minimax*-Algorithmus übertragen, muß man einige Modifikationen vornehmen. Dieses Verfahren nennt man ALPHA-BETA-pruning (pruning – engl. – etwa: »einen Ast absägen«). Dazu brauchen wir zwei Zwischenwerte statt einem, da wir eine maximierende (alpha) und eine minimierende (beta) Stufe betrachten.

Im folgenden Bild wird ein »Alpha-Cutoff« deutlich:



Nach der Betrachtung von F wissen wir, daß der Gegner einen garantierten Wert von -5 erreicht, denn er ist der minimierende Spieler. Andererseits erreicht der maximierende Spieler mit einem Zug nach B mindestens einen Wert von 3 (Gegner zieht D). Die Betrachtung von G ist also unnötig.

Ein analoges Ergebnis erhält man, wenn man die Betrachtung für den minimierenden Spieler ausführt.

Wir müssen nun überlegen, wie man den ALPHA-BETA-Cutoff in den Minimax-Algorithmus einbaut. Dabei müssen wir beachten, daß alpha und beta nicht beide gleichzeitig als Abbruchkriterium verwendet werden. Um einen Wert für alpha oder beta abspeichern zu können, führen wir zwei neue Variablen USE-THRESH und PASS-THRESH ein. In diese beiden Variablen werden die aktuellen Werte der betrachteten Knoten abgelegt. Im maximierenden Schritt wird der Wert von USE-THRESH, im minimierenden der von PASS-THRESH als Abbruchkriterium genommen. Beim rekursiven Aufruf werden die Werte negiert und vertauscht. Auf diese Weise werden die Effekte der Minimierung durch Maximierung simuliert, und man kann den gleichen Bewertungsalgorithmus verwenden wie bisher. Die Weitergabe ist definiert, aber die Belegung muß noch geklärt werden.

Auf der maximierenden Stufe muß »Alpha« auf den Wert des besten Nachfolgers gesetzt werden, der bisher gefunden wurde. »Alpha« speichert also gleichzeitig den besten, bisher gefundenen, Wert und übernimmt damit die Aufgabe von BEST-SCORE aus dem unmodifizierten Minimax. PASS-THRESH und USE-THRESH haben also auch die Funktion eines Speichers des besten und des »schlechtesten« (bei der Minimierung) Wertes.

Für den Initialaufruf ergibt sich damit folgende Belegung:

```

MINIMAX-A-B(CURRENT,
0,
PLAYER-ONE;
maximum value STATIC can compute,
minimum value STATIC can compute)
    
```

Diese anfängliche Belegung stellt die ungünstigste Belegung dar, die für die Variablen USE-THRESH und PASS-THRESH möglich ist. Sie kann also nur besser werden.

Algorithmus: MINIMAX-A-B (Position, Depth, Player, Use-Thresh, Pass-Thresh)

1. Wenn DEEP-ENOUGH (Position, Player) erreicht ist, dann folgende Werte zurückgeben:

VALUE = STATIC (Position, Player)

PATH = nil

Dies indiziert, daß kein Pfad von diesem Knoten weiterführt und der reine Stellungswert als Ergebnis geliefert wird.

2. Ansonsten generiere mit MOVEGEN (Position, Player) eine weitere Ebene des Baumes und füge die Söhne in die Nachfolgerliste SUCCESSORS ein.
3. Sind keine Nachfolger mehr in der Liste, dann gib die gleichen Werte wie in Punkt eins zurück.
4. Ist die Nachfolgerliste SUCCESSORS nicht leer, dann untersuche jedes Element dieser Liste und führe über die beste Möglichkeit Buch. Dies kann folgendermaßen geschehen:

Initialisiere BEST-SCORE auf den minimalen Wert, den STATIC liefern kann. Dieser Wert wird im Laufe der Iteration verändert, also verbessert.

Führe für jedes Element SUCC aus SUCCESSORS folgendes aus:

- a. Setze RESULT-SUCC auf MINIMAX-A-B (SUCC, Depth+1, OPPOSITE(Player), (-Pass-Thresh), (-Use-Thresh)).
- b. Setze NEW-VALUE auf (-VALUE(RESULT-SUCC)).

Diese Operation sorgt dafür, daß man die Ergebnisse aus der Sicht des Gegners bewertet.

- c. Ist NEW-VALUE > BEST-SCORE, dann haben wir einen besseren Nachfolger gefunden als alle anderen, die wir bisher betrachtet haben. Speichere den Wert nun wie folgt ab:
 - i. Setze Pass-Thresh auf NEW-VALUE.
 - ii. Der beste Pfad führt nun von CURRENT nach SUCC und dann weiter nach unten, so wie es der rekursive Aufruf von Minimax vorgibt. Setze also BEST-PATH auf das Ergebnis von SUCC und hänge PATH(RESULT-SUCC) an.
- d. Ist Pass-Thresh (der momentan beste Wert) nicht besser als Use-Thresh, dann stoppe die weitere Untersuchung des Baumes. Da aber zu speichernder und zu untersuchender Wert invertiert wurden, gib, wenn Pass-Thresh >= Use-Thresh folgende Werte zurück:

VALUE = Pass-Thresh

PATH = BEST-PATH

5. Da jetzt alle Söhne untersucht wurden, kennen wir den Wert der Position, ebenso wie den zugehörigen Pfad. Als Rückgabe soll also folgende Struktur geliefert werden:

VALUE = PAST-THRESH

PATH = BEST-PATH

Die Wirksamkeit der Alpha-Beta-Prozedur hängt stark von der Reihenfolge der untersuchten Zweige ab. Im schlechtesten Fall werden keine Cutoffs ausgeführt. Im optimalen Fall müssen nur die Knoten bis zur Tiefe »halbe Baumhöhe« untersucht werden. Der Beweis ist von Knuth und Moore und stammt aus dem Jahr 1975. Auch im nicht optimalen Fall wird die Suchtiefe drastisch erhöht und damit Zeit gewonnen, in der der Rechner die Kombinationen weiter verfolgen kann.

Weitere mögliche Verbesserungen

Weitere Verbesserungen lassen sich durch eine veränderte Suchstruktur im Baum erreichen oder durch eine Ausgleichsbetrachtung. Es kann zum Beispiel vorkommen, daß im Laufe eines Figurenaustauschs der Rechner eine schlechte Stellungsbewertung vornimmt und so die Berechnung abbricht, obwohl im darauffolgenden Zug ein entscheidender Materialgewinn möglich gewesen wäre. Dies läßt sich ausgleichen, indem man den Algorithmus anweist weiterzusuchen, bis sich die Stellung stabilisiert hat und keine signifikanten Änderungen in der Stellungsbewertung mehr auftauchen.

Eine weitere Verbesserung wäre die sogenannte Hilfsuche. Wenn sich der Rechner für eine Zugfolge entschieden und die Züge bis zu einer gewissen Zugtiefe untersucht hat, weist man den Algorithmus an, noch zwei weitere Suchschritte durchzuführen, die nur auf diesen Ast beschränkt sind. So kann man mögliche Fallen leichter oder mit verbesserter Sicherheit erkennen.

Sollte sich herausstellen, daß ein Zug seinen »Brüdern« weit überlegen ist und die gesamte Berechnung von diesem Zug abhängt, kann man diese Zugmöglichkeit weitergehend untersuchen und den Verlauf des Spiels weiter verfolgen lassen. DEEP THOUGHT arbeitet mit dieser Methode und hat Mattlösungen aus einem Mittelspiel in 37 Zügen gefunden, unmöglich für Programme mit fester Suchtiefe.

Die letzte Möglichkeit einer Verbesserung bildet die Nutzung einer Bibliothek, in der die Anfangs- und Endspiele gespeichert sind. Die Zugriffe auf diese Bibliothek sind im allgemeinen schneller als die Berechnung eines eigenen Zuges, und gerade im Schach mit seiner ausgebauten Theorie und seinen »überschaubaren« Eröffnungsmöglichkeiten liegt diese Lösung nahe. Eröffnungs-Endspielbibliotheken in Verbindung mit einem Minimax-Algorithmus für das Mittelspiel sind ein Beispiel für die Zusammenarbeit von Wissen und Suche.

Hinweise zur Programmierung bestimmter Spiele

Schach

Das eigentliche Problem in der Programmierung von Schachspielen am Rechner ist das Verhältnis »Wissen« zu »Suchaufwand«. Menschliche Klasespieler rechnen nicht mehr als 100 Varianten durch, meist nur mit einem Blick, da ihre Wissenbasis sehr groß ist und viele Entscheidungen aus Erfahrung oder ganz einfach Intuition heraus getroffen werden. Bei

einem Computer ergibt sich ein ganz anderes Problem: Wie bringe ich ihm ein Gefühl für Schach bei, wie mache ich eine Stellungsbeurteilung nicht von der Berechnung einer mathematischen Formel abhängig. Während ein Mensch mit seinem optischen Verständnis schnell die Zugmöglichkeiten einer Figur auf einen Blick erfaßt und dann noch abwägt, ob und wie er sie zieht, fehlt dem Rechner dieses Verständnis.

Die fehlende Wissensbasis, nicht in der Eröffnung, sondern im Mittel- und Endspiel lassen sich nur durch eine ausgebaute Suchleistung wieder ausgleichen. Nach anfänglichen »Brute Force«-(Rohe Gewalt)-Methoden, in denen es galt, viel Rechenleistung bereitzustellen, der Rest kommt dann schon irgendwie ..., wurde im Laufe der Zeit ein Wechsel zu der wissensbasierten Variante mit Tausenden von Referenzpartien, in denen man nach dieser Stellung suchen konnte und sich am Verlauf eben jener Partie orientieren konnte, vorgenommen. Heute, in Zeiten stark gesteigerter Rechenleistung, schwenkt man wieder auf den Weg der »Brute Force«-Methoden ein.

Der optimale Weg scheint die Konstruktion von Spezialrechnern zu sein, die wie HITECH oder DEEP THOUGHT über parallelisierte Spezialhardware verfügen, um die Berechnung legaler Züge und deren Bewertung zu beschleunigen.

Dame

Dame ist ein für den Computer übersichtliches Spiel, und man kann zwischen zwei Annäherungen wählen: Die erste ist wieder die Methode, die Rechenleistung zu steigern und mit großer Rechentiefe eine weitreichende Abschätzung der Zugmöglichkeiten zu machen. Die andere Möglichkeit ist, das Programm zum Selbstlernen zu bringen. Näheres zu diesen Verfahren (Samuel, 1963) finden Sie in Büchern über Künstliche Intelligenz, besonders in ARTIFICIAL INTELLIGENCE von Rich/Knight.

Go

Die Schwierigkeit beim Go-Spiel ist der hohe Verzweigungsfaktor des Suchbaums. Ein Mensch ist nicht in der Lage, Züge vorauszuberechnen, von Ausnahmen abgesehen. Man kann dieses Spiel nur intuitiv spielen und demzufolge auch nicht mit der Gewaltmethode auf dem Rechner umsetzen.

Backgammon

Backgammon unterscheidet sich von vorher genannten Spielen in einem wesentlichen Punkt: Es ist nicht möglich, den Spielverlauf vorherzusagen, da man die Würfe der Würfel nicht kennt. Wollte man dennoch einen Baum aufbauen, so ist die Zahl der Möglichkeiten einfach riesig. Der Rechner müßte für jeden möglichen Wurf einen eigenen Unterbaum aufbauen.

Man muß also eine große Wissensbasis schaffen, damit man einem Rechner das Spielen beibringen kann. H.J. Berliner programmierte 1980 BKG, ein Backgammonprogramm, das, genau wie die verwandten Schachprogramme, in der Lage ist, Internationale Meister

zu schlagen. Das Prinzip ist nicht die Suche nach dem besten Zug, sondern ein gutes Positionsverständnis und ein gutes Erkennen der Spielphasenwechsel.

Tesauro und Sejnowski stellten 1989 NEUROGAMMON vor, ein Backgammonspiel, das auf einem Neuronalen Netz implementiert ist und durch die Spiele lernt.

Entwicklung eines Beispielprogramms

Einleitung

Warum überhaupt ein Spiel programmieren, das, bei allem guten Willen, nicht zum Hit werden kann? Weil es keinen Sinn macht, ein Kapitel über die Programmierung eines Spiels zu schreiben und dann nicht wenigstens die elementaren Schritte durchzuführen und zu zeigen, wie eine Umsetzung funktionieren könnte.

Das Programm ist in Turbo-Pascal geschrieben. Dies hat folgende Gründe: Pascal ist übersichtlich genug, um die Strukturen des Programms darzustellen und ist dabei nicht so »cryptisch« wie »C«, und die Unterprogrammtechnik Pascals macht eine Aufteilung in die einzelnen Schritte einfach. Damit können wir die wichtigen Teile des Programms darstellen und auf Dinge wie Bildschirmdarstellung verzichten. Sollten im vorherigen Abschnitt einige Fragen unbeantwortet geblieben sein, so hoffen wir, mit diesem Kapitel zum tiefergehenden Verständnis beizutragen.

Dieses Programm können Sie inklusive Programmcode auch bestellen (letzte Seite). Sie können nach eigenen Vorstellungen die Bewertungsfunktion verändern oder, mit einer kleinen Modifikation im Programm, die verschiedenen Bewertungsfunktionen gegeneinander antreten lassen ...

Die Regeln

Am Anfang war die Frage, wie denn das Spiel aussehen soll. Im Verlauf der Planung waren drei verschiedene Möglichkeiten im Gespräch:

- Eine Art *Halma*, mit der Möglichkeit, eigene Figuren zu überspringen, um die Bewegungsweite der ziehenden Figur zu erhöhen (das können Sie immer noch in »Ihre« Version des Spiels einbauen ...).
- Gobang, eine Mischung zwischen Go und Vier Gewinnt, das als Trainingsspiel von Go verwendet wird. Ziel ist es, auf einem Go-Brett fünf Steine in einer Reihe zu erhalten. Zusätzlich existiert noch eine Option, gegnerische Steine zu schlagen. Wir haben es fallen lassen, denn der Verzweigungsfaktor ist ähnlich hoch wie beim Go.
- Und schließlich DAS SPIEL, zu dem uns bis heute noch kein Name eingefallen ist und das gewisse Ähnlichkeiten mit einem bekannten Brettspiel nicht leugnen kann ...

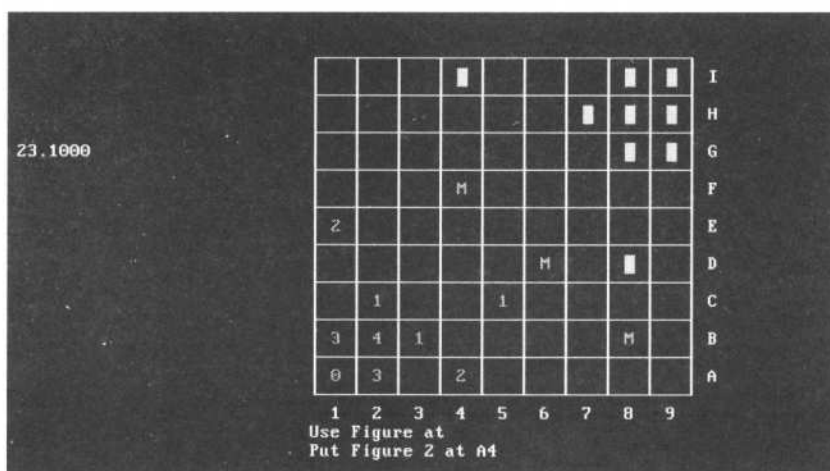
Hier also zunächst die Regeln:

- Ziel des Spiels ist es, die gegnerische Flagge zu erobern.
- Das Spielfeld besteht aus einem 9 mal 9 Felder großem Quadrat und wird durch eine Diagonale in zwei Hälften (Kontrollbereiche) geteilt.
- In der Ecke jedes Kontrollbereichs befindet sich ein 3 mal 3 Felder großes Feldlager, in dem die Anfangsaufstellung vorgenommen wird.
- Die Figuren können sich waagrecht und senkrecht bewegen (wie der Turm im Schach), aber nicht während der Bewegung die Richtung wechseln.

Es gibt folgende Spielsteine:

Wert	Bewegungsweite	Name
0	0	Flagge
1	4	
2	3	
3	2	
4	2	
x	0	Mine, die verdeckt gelegt wird

- Minen: Jeder Spieler, kann zu Beginn des Spiels, in der Aufstellungsphase, drei Minen in der von ihm kontrollierten Zone verstecken. Zieht eine Figur auf oder über ein Minenfeld, so werden Figur und Mine zerstört.
- Zu Beginn ist die Aufstellung der Figuren verdeckt. Erst nach einem Kampf oder wenn sich eine Figur durch ihre Bewegung offenbart (die »1« zieht vier Felder weit), wird der Wert der Figur angezeigt.
- Treffen zwei Figuren aufeinander, so schlägt der höhere Wert den niedrigeren, bei Gleichstand siegt der Angreifer.
- Sieger ist, wer in das gegnerische Lager eindringt und die unbewegliche Flagge erobert.



Die wichtigsten Teile des Programmcodes

So weit, so gut, nun fehlt »nur« noch die Umsetzung. Dazu werden hier die wesentlichen Teile des Codes vorgestellt und erklärt. Auf einen vollständigen Abdruck des Programms wollen wir verzichten. Er wäre 29 Seiten lang (länger als am Anfang erwartet) und vielleicht etwas langweilig zu lesen ...

Pascal stellt die Unterprogramme vor das Hauptprogramm. Die Programmstruktur wird aus diesem Grund in der Vorstellung der wesentlichen Programmteile nicht erhalten.

Die Umsetzung in Pascal wurde von Stefan Hinker vorgenommen.

Beginnen wir mit dem Hauptprogramm:

```
BEGIN
PlayGame ;
END.
```

Es wird nur die Prozedur PlayGame aufgerufen, also Spaß beiseite, hier ist sie:

```
PROCEDURE PlayGame ;
  (* actually plays the game *)
  VAR PlayerToMove:Tplayer ;
      PlayingBoard:Pboard ;
  BEGIN
    init ;
    PlayingBoard := test_board ;
    show_board(PlayingBoard,blue);
    WHILE not (PlayingBoard^.NoFlag[red] OR PlayingBoard^.NoFlag[blue]) DO
  BEGIN
    ReadOneMove(PlayingBoard,blue);  (* Human player *)
    { FindOneMove(PlayingBoard,blue);  (* computer *) }
    show_board(PlayingBoard,blue);
    IF not (PlayingBoard^.NoFlag[red] OR PlayingBoard^.NoFlag[blue])
      THEN BEGIN
        FindOneMove(PlayingBoard,red);  (* computer *)
        show_board(PlayingBoard,blue);
      END;
    END;
  END;
```

Zu Beginn werden die Voreinstellungen gemacht, wie Aufräumen des Bildschirms und Auswahl des Spielfeldes (hier `test_board`). Danach wird solange ein Zug durchgeführt, bis eine der Flaggen erobert ist. In dieser Einstellung spielt ein Mensch gegen den Rechner. Soll Rechner gegen Rechner spielen, dann verändern Sie die Position der geschweiften Klammern (eine Zeile nach oben setzen). Der Zug wird auf dem Bildschirm dargestellt, und der Computer ist an der Reihe. Wieder wird getestet, ob einer der Spieler schon gewonnen hat und wenn nicht, dann wird ein Zug gesucht.

Betrachten wir nun die wichtigen Teile in FindOnMove.

```
PROCEDURE FindOneMove (board:Pboard;player:Tplayer);
  (* computes and makes one computer move *)
VAR ...
BEGIN
  new(position);
  position^.value := 0 ;
  position^.board := board ;
  position^.next  := nil ;
  use  := 200 ;
  pass := -200 ;
  gotoxy(1,7);
```

Bis hierher die Initialisierung des Minimax-A-B.

Die Daten werden in einem Feld mit Hilfe von Zeigern verwaltet.

```
MiniMax (position,0,player,use,pass,NextMove);
```

Der erste Minimax-Aufruf, der schließlich eine Rekursion zur Folge hat.

```
x := NextMove.x ;
x2 := NextMove.x2 ;
y := NextMove.y ;
y2 := NextMove.y2 ;
IF x <> x2 THEN BEGIN (* horizontal move *)
  dist := abs(x-x2) ;
  IF x<x2 THEN dir := 2
    ELSE dir := 4 ;
END
ELSE BEGIN (* vertical move *)
  dist := abs(y-y2);
  IF y<y2 THEN dir := 3
    ELSE dir := 1 ;
END;
fig := Code2Fig(board^.board[x,y]) ;
IF Code2Fig(board^.board[x2,y2])=6 THEN
  ShowMineKill(fig,x2,y2,player);
MakeMove (board,x,y,fig,dir,dist,player);
dispose(position);
END;
```

Und die Bewegung der Figur. Diese Bewegung wird Schritt für Schritt vorgenommen, da erst im Laufe dieser Bewegung vom Programm überprüft wird, ob sich eine Mine auf dem Feld befindet, das die ziehende Figur überqueren will.

Code2Fig wandelt die Zeigerstruktur, die während der Berechnung benötigt wurde, wieder in eine Buchstabendarstellung (char) um, die in der Bildschirmausgabe benutzt wird.

Hier nun der eigentliche »Knackpunkt«, die Umsetzung des Minimax-A-B-Algorithmus:

```
PROCEDURE MiniMax (position:Pboardlist;depth:byte;
                  player:Tplayer;use,pass:real;VAR MM_result:Tboardlist) ;
(* The MiniMax-Function to find the "best" next move *)
(* returns one element of a Boardlist *)
(* which represents the best move to make from position *)
VAR...
BEGIN
  new(result); (* allocate memory for result data, without the board *)
  IF DeepEnough(position,depth) THEN BEGIN
    result^.board := nil ;
    result^.value := static(position^.board,player);
```

In static wird die Stellung bewertet. Die genaue Spezifikation und das Listing von static kommt nach dem Minimax-Listing.

```
    result^.next := nil ;
    result^.x := position^.x ;
    result^.x2 := position^.x2 ;
    result^.y := position^.y ;
    result^.y2 := position^.y2 ;
  END
```

Schritt 1 des Algorithmus: Gib die entsprechenden Werte zurück, wenn die maximale Suchtiefe erreicht ist.

```
ELSE BEGIN
  NextPly := generate_moves(position^.board,player);
  IF NextPly = nil THEN BEGIN
    result^.board := nil ;
    result^.value := static(position^.board,player);
    result^.next := nil ;
    result^.x := position^.x ;
    result^.x2 := position^.x2 ;
    result^.y := position^.y ;
    result^.y2 := position^.y2 ;
  END
```

Schritt 2 und 3 wurden in diesem Abschnitt umgesetzt.

```

ELSE BEGIN
  RunList := NextPly ;
  result^.next := nil ;
  result^.value := NextPly^.value ;
  result^.board := nil ;
  result^.x := NextPly^.x ;
  result^.x2 := NextPly^.x2 ;
  result^.y := NextPly^.y ;
  result^.y2 := NextPly^.y2 ;
  fertig := false ;
  REPEAT
    MiniMax (RunList, depth+1, opposite(player),
              -pass, -use, NextResult);

```

Hier erfolgt der rekursive Aufruf von Minimax, mit den negierten und vertauschten Werten für Use-Thresh (use) und Pass-Thresh (pass), und die Betrachtung wird für die Gegenseite vorgenommen.

```

  NewValue := -(NextResult.value);
  IF NewValue > pass THEN BEGIN
    pass := NewValue ;
    writeln(pass:8:4);
    result^.next := nil ;
    result^.value := pass ;
    result^.board := nil ;
    result^.x := RunList^.x ;
    result^.x2 := RunList^.x2 ;
    result^.y := RunList^.y ;
    result^.y2 := RunList^.y2 ;
  END;
  IF pass >= use THEN BEGIN
    result^.value := pass ;
    fertig := true ;

```

Cutoff wird vorgenommen, da ein »besserer« Wert gefunden wurde.

```

  END;
  RunList := RunList^.next ;
  fertig := fertig OR (RunList = nil) ;
UNTIL fertig ;

```


Wird kein »besserer« Wert gefunden, führe die Suche bis zum Ende fort.

```

END ;
(* release memory of ply *)
WHILE NextPly <> nil DO BEGIN
  RunList := NextPly^.next ;
  dispose(NextPly^.board); (* release Memory of board *)
  dispose(NextPly);        (* release Memory of board data *)
  NextPly := RunList ;
END; (* while *)

```

Freimachen des Speichers für weitere Berechnungen. Das wird nicht im Algorithmus erwähnt, ist aber im allgemeinen nötig ...

```

END; (* if *)
gotoxy(1,8);
MM_result.next := nil ;
MM_result.value := result^.value ;
MM_result.board := result^.board ;
MM_result.x := result^.x ;
MM_result.x2 := result^.x2 ;
MM_result.y := result^.y ;
MM_result.y2 := result^.y2 ;
dispose(result);

```

Rückgabe der Bewertung, die Minimax liefert.

```

END; (* minimax *)

```

Nun zu einem weiteren, wichtigen Punkt: Wie wird die Stellung überhaupt beurteilt? Wir haben zu diesem Zweck folgende Variablen (die Berechnung wird in *StaticPos* vorgenommen) als Grundlage genommen:

- *mobility*: Wie groß sind die Bewegungsmöglichkeiten meiner Figuren in der neuen Stellung?
- *threats*: Wie viele meiner Figuren werden in der neuen Stellung bedroht?
- *covered*: Wie viele meiner Figuren werden in der neuen Stellung gedeckt?
- *kills*: Welche Figuren kann ich schlagen?
- *killCovrd*: Wie sind die gegnerischen Figuren gedeckt?

Diese Werte werden mit »Gewichten« multipliziert. Je höher das Gewicht, also größer der Multiplikator, desto höher ist der Einfluß dieses Wertes auf die Stellungsbewertung. Schließlich werden alle Werte addiert und ergeben so die Stellungsbewertung.

Hier nun die Umsetzung der Funktion STATIC:

```
FUNCTION static(board:Pboard;player:Tplayer):real ;
  (* returns the evaluation of the given board *)
  (* in the viewpoint of player *)
  VAR...
```

Nun kommt eine Unterfunktion, die von der Funktion static aufgerufen wird.

```
FUNCTION StaticPos(board:Pboard;x,y:integer;player:Tplayer):real;
  (* returns the evaluation code for the given position of the board *)
  (* in the viewpoint of player *)
  VAR ...
  BEGIN
    value := 0 ;
    fig := Code2Fig(board^.board[x,y]);
    value := 2 * mobility (board,fig,x,y,player)
            - thr_f * threats (board,fig,x,y,player)
            + cov_f * covered (board,fig,x,y,player)
            + kil_f * kills (board,fig,x,y,player);
    StaticPos := value ;
  END; (* StaticPos *)
```

In StaticPos wurde die Bewertung der Funktion vorgenommen. Der Wert der Stellung wird zurückgeliefert.

```
BEGIN
  IF board^.no4[opposite(player)] THEN BEGIN
    thr_f := 0.5 ;
    cov_f := 0.5 ;   (* aggressive play *)
    kil_f := 3.0 ;
    kic_f := 0.6 ;
  END
  ELSE BEGIN
    thr_f := 0.7 ;
    cov_f := 0.7 ;   (* not so aggressive play *)
    kil_f := 2.3 ;
    kic_f := 0.4 ;
  END;
END;
```

Oben aufgeführt sind zwei mögliche Varianten der Gewichte. Beide führen zu unterschiedlichem Spielverhalten.

```
mycount := 0 ;
enemycount := 0 ;
value := 0 ;
win := 0 ;
lose := 0 ;
```

Initialisierung der Berechnungsspeicher.

```
FOR x := 0 TO 8 DO BEGIN
  FOR y := 0 TO 8 DO BEGIN
    play2 := player_at_pos(board,x,y) ;
    IF (play2=player) THEN BEGIN
      mycount := mycount + Code2Fig(board^.board[x,y]);
      value := value + StaticPos(board,x,y,player);
```

Berechnung der Summanden, die am Ende der Funktion addiert werden, hier aus der Sicht des Spielers, für den die Berechnung durchgeführt wird (Maximierungsphase).

```
      END
    ELSE IF (play2<>empty) THEN BEGIN
      enemycount := enemycount +
Code2FigPlay(board^.board[x,y],player);
      value := value - StaticPos(board,x,y,opposite(player));
```

Wie oben, nur hier erfolgt die Berechnung für den Gegenspieler, in der Minimierungsphase.

```
      END;
    END;
  END;
  IF board^.NoFlag[player]
    THEN lose := 90
    ELSE IF board^.NoFlag[opposite(player)] THEN win := 100 ;
    static := value + win - lose +mycount - enemycount ;
  END; (* static *)
```

Am Schluß wird noch alles aufaddiert, und fertig ist die Berechnungsfunktion. Durch die Initialisierung mit dem Wert »0« nehmen die Werte des Gegenspielers bei der oben Berechnung keinen direkten Einfluß. Es wird also immer nur nach Minimierung oder Maximierung entschieden.

Als Beispiel für die Berechnungsfunktion nun noch die Berechnung von Mobility. Die anderen sind im Programmcode, oder der Leser möge sie sich selber überlegen.

```
FUNCTION mobility(board:Pboard;fig:byte;x,y:integer;player:Tplayer):real ;
(* returns the percentage of moves player can make from x,y *)
(* to all possibilities on an empty board *)
VAR ...
BEGIN
  CASE fig OF
    1 : value := 1      ;    (* The Flag can not move *)
    2 : BEGIN          (* The Figure '1' moves max. 4 *)
      num := 0 ;
      FOR dir := 1 TO 4 DO BEGIN
        FOR dist := 1 TO 4 DO BEGIN
```

```

        IF MoveOK(board,x,y,fig,dir,dist,player) THEN
            inc(num);
        END;
    END;
    value := num / 16 ;

```

Der Wert *VALUE* ist die Prozentzahl der Züge von dieser Figur. Berechnet wird er durch »erlaubte Züge« geteilt durch »theoretisch mögliche Züge«.

```

        END ;
    3 : BEGIN    (* The Figure '2' moves max. 3 *)
        num := 0;
        FOR dir := 1 TO 4 DO BEGIN
            FOR dist := 1 TO 3 DO BEGIN
                IF MoveOK(board,x,y,fig,dir,dist,player) THEN
                    inc(num);
                END;
            END;
        END;
        value := num / 12 ;
    END;
    4,5 : BEGIN    (* The Figures '3' and '4' move max. 2 *)
        num := 0 ;
        FOR dir := 1 TO 4 DO BEGIN
            FOR dist := 1 TO 2 DO BEGIN
                IF MoveOK(board,x,y,fig,dir,dist,player) THEN
                    inc(num);
                END;
            END;
        END;
        value := num / 8 ;
    END;
    6 : value := 1      ;    (* Mines can not move *)
END ; (* case *)
mobility := value ;
END; (* mobility *)

```

Zu klären bleibt damit eigentlich nur noch die Frage, wie denn nun die Züge generiert werden.

In einer Funktion

```
FUNCTION generate-move
```

werden alle möglichen Züge in einen Baum einsortiert. Diese Züge werden von den Funktionen

```
FUNCTION allMoves
```

und

FUNCTION OneMove

generiert.

```
FUNCTION allMoves (x,y:integer;board:Pboard;player:Tplayer):Pboardlist ;
  (* returns a list of all possible moves (resulting boards) *)
  (* player player can do with his figure on position x,y *)
  VAR ...
  BEGIN
    root := nil ;
    last := nil ;
    fig := Code2Fig(board^.board[x,y]) ;
    CASE fig OF
      1 :      ;    (* The Flag can not move *)
```

Für jeden Punkt der Bewegungsweite werden nun die Betrachtungen durchgeführt. Da jede Figur eine andere Zugweite hat, wird jeder Zug in mehrere »ein Feld weite Züge« unterteilt.

```
      2 : BEGIN    (* The Figure '1' moves max. 4 *)
        FOR dir := 1 TO 4 DO BEGIN
          FOR dist := 1 TO 4 DO BEGIN
            IF root=nil THEN BEGIN
              root := OneMove(board,x,y,dir,dist,player);
              last := root ;
            END
            ELSE BEGIN
              last^.next := OneMove(board,x,y,dir,dist,player);
              IF last^.next <> nil THEN last := last^.next;
            END;
          END;
        END;
      END ;
```

Die Figuren 3, 4 und 5 (auf dem Feld 2, 3 und 4) werden analog behandelt.

```
      6 :      ;    (* Mines can not move *)
    END ; (* case *)
    allMoves := root ;
  END ;
```

Werfen wir zum Schluß der Listings noch einen Blick auf die Funktion *OneMove*.

```

FUNCTION OneMove
(board:Pboard;x,y:integer;dir,dist:byte;player:Tplayer):Pboardlist;
(* returns one move from x,y in direction dir, distance dist, *)
(* if possible, otherwise nil *)
VAR ...
BEGIN
  newboard := nil ;
  fig := Code2Fig(board^.board[x,y]) ;
  IF MoveOK (board,x,y,fig,dir,dist,player) THEN BEGIN
    new(newboard); (* allocate memory for list element stucture *)
    newboard^.board := new_board ; (* allocate memory for board *)
    newboard^.board^ := board^ ;   (* copy board *)
    newboard^.value := 0 ;
    newboard^.next := nil ;
    newboard^.x := x ;
    newboard^.y := y ;

```

Wenn es sich um einen erlaubten Zug handelt, werden alle nötigen Zeiger initialisiert und dann eine Fallunterscheidung nach Zugrichtung vorgenommen.

```

CASE dir OF
  1 : BEGIN (* up *)
    x2 := x ;
    y2 := y - dist ;
    END ;
  2 : BEGIN (* right *)
    x2 := x + dist ;
    y2 := y ;
    END ;
  3 : BEGIN (* down *)
    x2 := x ;
    y2 := y + dist ;
    END ;
  4 : BEGIN (* left *)
    x2 := x - dist ;
    y2 := y ;
    END ;
END ; (* case *)
newboard^.x2 := x2 ;
newboard^.y2 := y2 ;
MakeMove(newboard^.board,x,y,fig,dir,dist,player);
END;
OneMove := newboard ; (* return the structure *)
END;

```

Am Ende wird der Zug zurückgeliefert.

Natürlich sind hier nur die wichtigsten Punkte ausgeführt, aber wir hoffen, daß wir einen Einblick in die Hintergründe geben konnten und einen Blick hinter die Kulissen ermöglicht haben.

Probieren Sie aus, ob Sie eine stärkere Lösung für die Bewertungsfunktion finden können ...



Demos & Shareware

Damit Sie die von uns vorgestellten Spiele auch einmal ausprobieren können, haben wir für Sie einige davon als spielbare Demoversionen zusammengetragen.

Zusätzlich dazu haben wir für die hartnäckigen Strategen unter Ihnen noch zwei Disketten mit aktuellen Shareware-Strategiespielen zusammengestellt.

Bestellen können Sie das alles bei der unten angegebenen Adresse, und bezahlen müssen Sie dafür nur unsere Unkosten sowie Porto und Verpackung. Ist das ein Angebot?

Disk A: DAS SPIEL
Programm und Quelltext des im Buch besprochenen Beispielprogramms.

Spielbare Demo-Programme

- Disk B + C: Battle Isle II**
Der Nachfolger des Klassikers Battle Isle (2 Disketten!!!).
- Disk D: Die Siedler**
Wir gründen ein Königreich – wie *Battle Isle II* auch von Blue Byte.
- Disk E: Der Planer**
Demo zu einer der erfolgreichsten deutschen Wirtschaftssimulationen.
- Disk F: Theme Park**
Der Knüller von Bullfrog!
Sie bauen einen Vergnügungspark nach Ihren Wünschen.
- Disk G: Lemmings**
Demoversion des suchtgefährlichen Klassikers!
- Disk H: Lemmings 2 – The Tribes**
Der Lemmings-Nachfolger als Demo!
- Disk I: All New World of Lemmings**
Der Knüller! – Der neueste Lemmings-Sproß schon als Demo.

Shareware-Spiele

- Disk J: Strategiespiele Teil 1**
Schach und andere Brettspiele (Go, Dame, Mühle, Backgammon ...)
- Disk K: Strategiespiele Teil 2**
Knifflige Strategiespiele für Windows.

Preise:

Je einzelne Diskette: (Disk A – I)	DM 3,00
Je Shareware-Diskette: (Disk J + K)	DM 6,00
Demo-Paket: (Disk B – I und Disk A)	DM 21,00
Shareware-Paket: (Disk J+K und Disk A)	DM 10,00
Gesamt-Paket: (Disk A-K)	DM 30,00

Alle Preise zuzüglich DM 5,00 Porto und Verpackungskosten.

Zu bestellen bei: Peter Schmitz – Strategiespiele – Postfach 1933 – 89209 Neu-Ulm

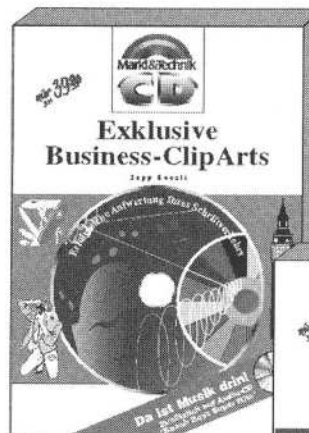
Zahlbar: Per beigelegtem Verrechnungsscheck.

Das Grafik-Inspirations-Erlebnis

für PC und Macintosh jeweils mit Audio-CD

MultiClips, die Verwandlungskünstler unter den ClipArts!

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

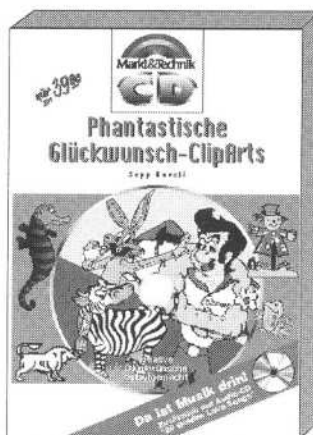
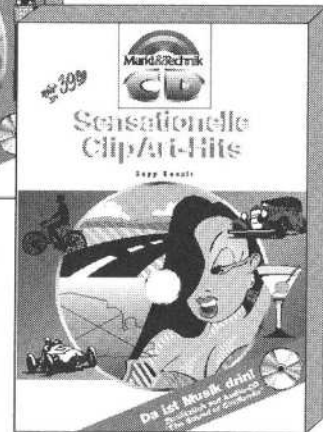


Exklusive Business-ClipArts

1994, CD-ROM und Audio-CD von den Beach Boys
ISBN 3-87791-908-1
DM 39,80* / öS 340,-* / sFr 37,80*

Sensationelle ClipArt-Hits

1994, CD-ROM und Audio-CD mit The Mamas & Papas u.v.m.
ISBN 3-87791-909-X
DM 39,80* / öS 340,-* / sFr 37,80*



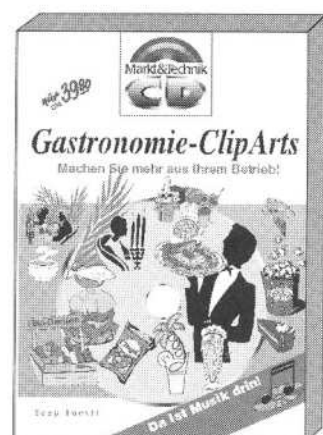
Phantastische Glückwunsch-ClipArts

1994, CD-ROM und Audio-CD mit 20 Golden Love Songs
ISBN 3-87791-910-3
DM 39,80* / öS 340,-* / sFr 37,80*



Reise, Verkehr, Energie - dynamische ClipArts

1994, CD-ROM und Audio-CD von Miles Davis
ISBN 3-87791-949-9
DM 39,80* / öS 340,-* / sFr 37,80*



Gastronomie-ClipArts - Machen Sie mehr aus Ihrem Betrieb

1994, CD-ROM und Audio-CD von George Gershwin: Rhapsody in Blue
ISBN 3-87791-951-0
DM 39,80* / öS 340,-* / sFr 37,80*

* unverbindliche Preisempfehlung

Systemanforderungen:

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

Markt&Technik-Produkte erhalten Sie im Buchhandel, Fachhandel, Warenhaus und in allen Escom-Filialen. Fragen Sie dort auch nach unserem aktuellen Gesamtverzeichnis.

Markt&Technik
Markt&Technik Buch- und Software-Verlag GmbH
Hans-Pinsel-Straße 9b, 85540 Haar bei München
A Paramount Communications Company

Shareware total



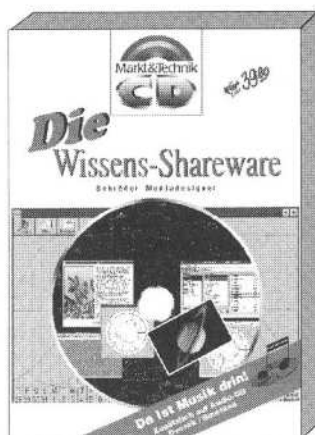
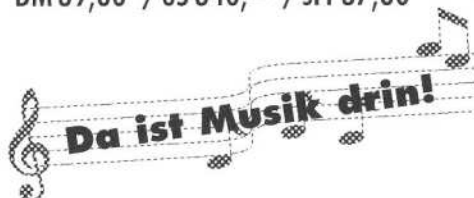
Die Windows-Shareware

Eine Vielzahl nützlicher Shareware-Programme für MS-Windows in den Bereichen Datenbanken, CAD und Grafik; komfortable Packer/Entpacker; Textverarbeitung und Windows-Spezials mit ausgefallenen Programmen. Der enthaltene CD-Manager macht eine komfortable Auswahl möglich.

CD-ROM und Audio-CD von The Byrds!

1994, ISBN 3-87791-913-8

DM 39,80* / öS 340,-* / sFr 37,80*



Die Wissens-Shareware

Denk- und Lernspiele; Mathematik-Lernprogramme; Astrologie; Kräuterführer und Erklärungen von biologischen Funktionen; komplexe Gleichungen und Konstanten. CD-ROM und Audio-CD von Dvorak/Smetana! 1994, ISBN 3-87791-948-0 DM 39,80* / öS 340,-* / sFr 37,80*



Die Spiele-Shareware

Von Strategie- und Denkspielen bis zu Geschicklichkeitsspielen ist alles vertreten. Natürlich fehlen auch die Umsetzungen bekannter Brett- und Kartenspiele nicht. CD-ROM und Audio-CD von James Brown 1994, ISBN 3-87791-915-4 DM 39,80* / öS 340,-* / sFr 37,80*



Magie des Sehens

Andreas F. Golla
Entdecken Sie Ihr »magisches Auge«.
CD-ROM und Audio-CD von Stan Getz
1994, ISBN 3-87791-952-9
DM 39,80* / öS 340,-* / sFr 37,80*

Systemanforderungen:

IBM-386 oder höher bzw. Kompatible, MS-DOS ab 3.1, Windows ab 3.1, CD-ROM-Laufwerk, 4 Mbyte Arbeitsspeicher, VGA-/SVGA-Grafikkarte, empfohlen: Soundkarte, Maus, Joystick.

Markt & Technik-Produkte erhalten Sie im Buchhandel, Fachhandel, Warenhaus und in allen Escom-Filialen. Fragen Sie dort auch nach unserem aktuellen Gesamtverzeichnis.

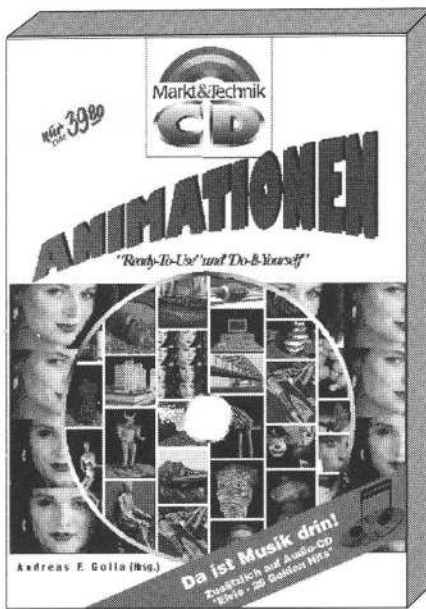


Markt & Technik

Markt & Technik Buch- und Software-Verlag GmbH
Hans-Pinsel-Straße 9b, 85540 Haar bei München

A Paramount Communications Company

Das heiße Mania-Fieber



Brandaktuelle Mania- und Animationsprodukte für nur DM 39,80*. Und damit das Ganze doppelt soviel Spaß macht, gibt es zusätzlich eine tolle Musik-CD, die es in sich hat!

Animationen

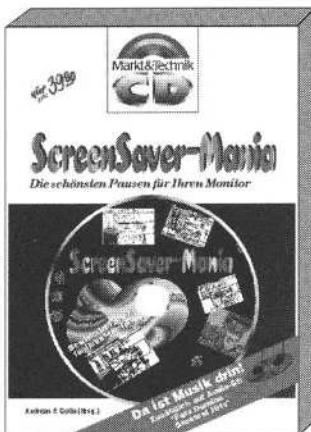
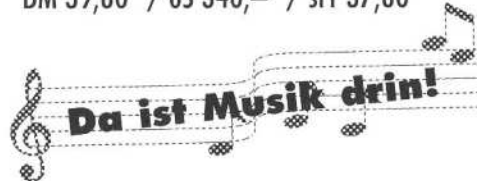
Andreas F. Golla

Eine Vielzahl praktischer Tools, mit denen Sie die tollsten Animationen erstellen können.

1994, ISBN 3-87791-936-7

CD-ROM und Audio-CD mit 20 Golden Elvis Presley Hits

DM 39,80* / öS 340,-* / sFr 37,80*



ScreenSaver-Mania

Andreas F. Golla

Pfiffig-humorvolle Animationen, verblüffende Bildsequenzen – holen Sie sich den schönsten unter diesen 50 Spitzen-Schonern auf Ihren Bildschirm.

1994, ISBN 3-87791-959-6

CD-ROM und Audio-CD von Fats Domino

DM 39,80* / öS 340,-* / sFr 37,80*



Icon-Mania

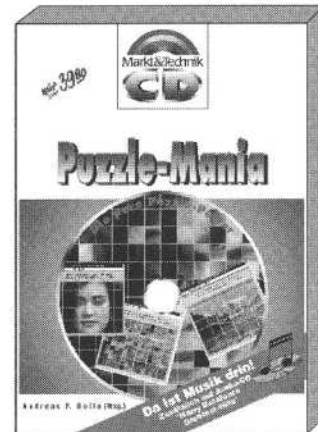
Andreas F. Golla

Tausende bunte EDV-Piktogramme und passende Symbole für alle Programme. Mit Tools zum Editieren, Betrachten, Bearbeiten, Verwalten und Archivieren.

1994, ISBN 3-87791-911-1

CD-ROM und Audio-CD mit Diana Ross & The Supremes

DM 39,80* / öS 340,-* / sFr 37,80*



Puzzle-Mania

Andreas F. Golla

Jetzt können Sie Ihre Urlaubsfotos oder Schnappschüsse »verpuzzeln«. Aber auch das umfangreiche Bildmaterial auf der CD sorgt für unzählige Puzzle-Möglichkeiten.

1994, ISBN 3-87791-953-7

CD-ROM und Audio-CD mit Harry Belafonte

DM 39,80* / öS 340,-* / sFr 37,80*

Systemanforderungen:

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

Markt & Technik-Produkte erhalten Sie im Buchhandel, Fachhandel, Warenhaus und in allen Escom-Filialen. Fragen Sie dort auch nach unserem aktuellen Gesamtverzeichnis.



Markt & Technik Buch- und Software-Verlag GmbH
Hans-Pinsel-Straße 9b, 85540 Haar bei München

A Paramount Communications Company

POWER PLAY

DIE
Strategie
SPIELE-POWER



Sie gehören zur Klasse der gehobenen Spieler, Sie schalten immer Ihr Hirn ein, Sie beschäftigen sich gerne gründlich und ausführlich mit einem Spiel, Sie möchten gefordert werden, Sie schätzen es, geschickte Pläne zu entwickeln – mit einem Wort: Sie sind leidenschaftlicher Anhänger von Strategiespielen und lieben es, wenn Ihr Geist herausgefordert wird.



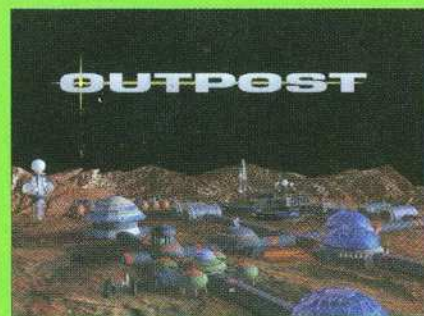
In diesem umfangreichen Buch finden Sie alles über die berühmtesten Vertreter dieses

Genres: von Schach über Eroberungsspiele bis zu Wirtschaftssimulationen. Holen Sie sich hier alle Informationen für eine gute



Kaufentscheidung. Lassen Sie sich Erfolgs-Taktiken zeigen für Spiele, die Sie schon haben. Greifen Sie zu den nützlichen Lösungstips und den Cheats. Lassen Sie sich mit Geschichten und Hintergründen unterhalten. Und

wenn Ihnen das noch nicht genügt, lernen Sie in Kapitel 8 die Grundlagen der Strategiespiele-Programmierung kennen.

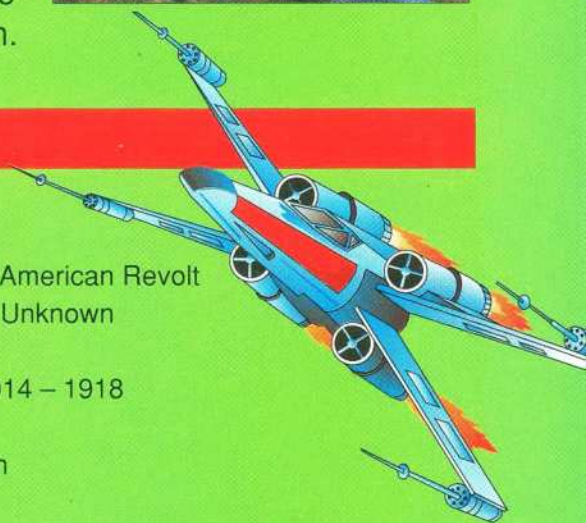


Um diese Spiele geht's:

SimCity 2000 (und alle Variationen)
Outpost
Railroad Tycoon Deluxe
Die Siedler
Civilization
Colonization
Lemmings (und alle Variationen)
Transport Tycoon
Der Planer
Rüsselsheim
Theme Park



Dune 2
Space Hulk
Syndicate und American Revolt
UFO – Enemy Unknown
Battle Isle
History Line 1914 – 1918
Battle Isle II
Master of Orion
Starlord
Fields of Glory
... und natürlich Computerschach in allen Variationen



ISBN 3-87791-621-X



9 783877 916216

DM 24,80 öS 193,- sFr 22,80