



Peter Schmitz / Christian Schmidt

THE OFFICIAL GUIDE



Mit allen Missionen, Cheats und Karten!

X GAMES

»Z«



THE OFFICIAL GUIDE

Peter Schmitz / Christian Schmidt



X GAMES

Die Deutsche Bibliothek – CIP-Einheitsaufnahme

Z / Peter Schmitz/Christian Schmidt. – Haar bei München :

X-Games, 1996

ISBN 3-8272-9009-0

Die Informationen in diesem Produkt werden ohne Rücksicht auf einen eventuellen Patentschutz veröffentlicht. Warennamen werden ohne Gewährleistung der freien Verwendbarkeit benutzt. Bei der Zusammenstellung von Texten und Abbildungen wurde mit größter Sorgfalt vorgegangen. Trotzdem können Fehler nicht vollständig ausgeschlossen werden.

Verlag, Herausgeber und Autoren können für fehlerhafte Angaben und deren Folgen weder eine juristische Verantwortung noch irgendeine Haftung übernehmen. Für Verbesserungsvorschläge und Hinweise auf Fehler sind Verlag und Herausgeber dankbar.

Alle Rechte vorbehalten, auch die der fotomechanischen Wiedergabe und der Speicherung in elektronischen Medien. Die gewerbliche Nutzung der in diesem Produkt gezeigten Modelle und Arbeiten ist nicht zulässig. Alle Spieletitel sind geschützt für die jeweiligen Herstellerfirmen. Quellenangabe: Alle Bildschirmabbildungen und Programm-Codes sind den Spielen entnommen, auf die sie sich beziehen. Fast alle Hardware- und Softwarebezeichnungen in diesem Buch sind gleichzeitig auch eingetragene Warenzeichen oder sollten als solche betrachtet werden.

»X GAMES« ist ein Imprint der Markt&Technik Buch- und Software-Verlag GmbH

10 9 8 7 6 5 4 3

99 98 97

ISBN 3-8272-9009-0

© 1996 by X GAMES, einem Imprint der Markt&Technik Buch- und Software-Verlag GmbH,
Hans-Pinsel-Straße 9b, D-85540 Haar bei München/Germany

Alle Rechte vorbehalten

Gestaltung & Titelbild: industria – Dieter Müller, München

Lektorat: Birgit Ellissen

Herstellung: Martin Horngacher

Druck: IDS, Paderborn

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

Printed in Germany

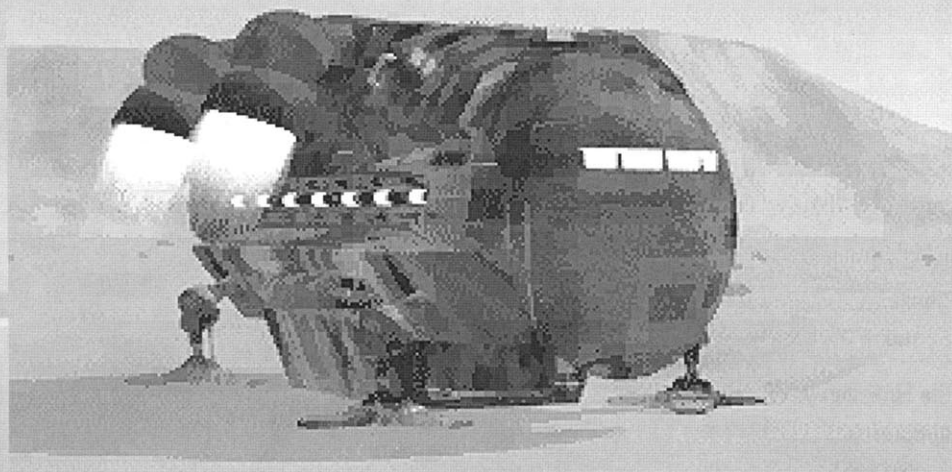
B

G

12

INHALT

Vorwort		
Danke...		
Kontakt		
Die Einheiten in »Z		
Roboter	12	
Krieger	12	
Psychos	13	
Kämpfer	13	
Schütze	14	
Pyros	14	
Laser	15	
Fahrzeuge	15	
Jeep	15	
Leichter Panzer	16	
Mittlere Panzer (Medium)	16	
Schwere Panzer	17	
Raketenpanzer (Mob. Rakete)	17	
Bewaffneter Mannschaftstransporter	18	
(BMT)	18	
Kran	19	
Artillerie	19	
Gatling	19	
Geschütz	20	
Haubitze	20	
Rakete	20	
8 Strukturen		21
9 Fort		21
9 Fabriken		21
Radarstationen		22
Reparaturwerkstätten		22
12 Granaten		22
Taktik		
13 Einige Taktiken, die Ihnen zum Erfolg		
14 verhelfen können		24
14 Tips zur Produktion		24
15 Die erste goldene Regel		24
15 Möglichkeiten der Herstellung eines		
15 Übergewichts		25
16 Einheiten und Gegeneinheiten		25
16 Der Ausfallfaktor		26
17 Tips zur Koordination langsamer und		
17 schneller Einheiten		26
Finten		26
18 Der Köder		26
18 Der Scheinangriff		27
19 Das Opfer		27
19 Einheiten im Hinterland		27
19 Besondere Taktiken gegen das		
20 feindliche Fort		27
20 Brücken		28
Verbrannte Erde		28
Geschützstellungen		29



Missionen

Allgemeine Hinweise

Die Planeten

Waffentabelle

Der Wüstenplanet

Mission 1: »Blutige Anfänger«

Mission 2: »Psychos«

Mission 3: »Tal des Todes«

Mission 4: »Wüsteninsel«

Der Vulkanplanet

Mission 5: »Harte Nüsse«

Mission 6: »Schmieriger Bolzen«

Mission 7: »Feuerwerk«

Mission 8: »Schmelztiegel«

Der Eisplanet

Mission 9: »Schlüpfrig und Gut«

Mission 10: »Die Mauer«

Mission 11: »Frostiger Willy«

Mission 12: »Heavy Metal«

Der Dschungelplanet

32 Mission 13: »Heiß und Feucht« 54

33 Mission 14: »Restaurierung« 64

34 Mission 15: »Sumpffieber« 64

Mission 16: »Leichte Brigade« 65

37 Der Stadtplanet

37 Mission 17: »Parkplatz« 68

41 Mission 18: »Brückenspiel« 69

41 Mission 19: »Verwüstung« 76

Mission 20: »Z« 76

43

45

45

50

50

51

51

54



»Z« im Netz: Der Mehrspielermodus

Mehrspielermodus	78
Wie spielt man zu mehreren?	79
Modem	79
Nullmodem	80
Ethernet-Netzwerk	81
Ein Ethernet-Netzwerk für »Z«	82
Netzwerkaufbau	82
Ethernet unter DOS	84
Ethernet unter Windows 95	84
Ethernet-Glossar	85
Tips und Taktiken für Multiplayer	86
Besonderheiten	86
Die hohe Kunst der Diplomatie	87
Die Mehrspielerlevel	88
Zwei-Spieler-Mission: Wüste	88
Zwei-Spieler-Mission: Vulkan	91
Zwei-Spieler-Mission: Eis	91
Zwei-Spieler-Mission: Dschungel	94
Zwei-Spieler-Mission: Stadt 1	94

Zwei-Spieler-Mission: Stadt 2	95
Drei-Spieler-Mission: Wüste	95
Drei-Spieler-Mission: Vulkan	103
Drei-Spieler-Mission: Eis	103
Drei-Spieler-Mission: Dschungel	106
Drei-Spieler-Mission: Stadt	106
Vier-Spieler-Mission: Wüste	110
Vier-Spieler-Mission: Vulkan	110
Vier-Spieler-Mission: Eis	113
Vier-Spieler-Mission: Dschungel	113
Vier-Spieler-Mission: Stadt	116

Cheats

Cheats: oder wie schummle ich richtig	120
---------------------------------------	-----

Webweiser

Webweiser	122
-----------	-----

Director's Cut

Director's Cut	124
----------------	-----

VORWORT

Vorwort

»Z« ist da! Mit aller Wucht und der ganzen Hektik, die ein Computerspiel so verbreiten kann. Selten ist ein Spiel so lange angekündigt und erwartet worden.

Es ist den *Bitmap Brothers* gelungen, ein Spiel zu kreieren, das sich von ähnlichen Spielen mit dem »gleichen« Thema (also der Echtzeit-Konfliktsimulation) unterscheidet. Die Unterschiede sind gleich zu Beginn festzustellen. In »Z« geht es nicht um den geschickten Aufbau einiger Strukturen und die lange Planung wissenschaftlicher Entwicklungen, sondern es geht schlicht darum, daß das Improvisationvermögen des Spielers auf eine echte Probe gestellt wird.

Wir haben daher möglichst einfache Taktiken zusammengetragen, die sich in »Z« gut umsetzen lassen. Wie gewohnt gibt es zu jeder Mission eine Karte mit Fahrzeugen, Fabriken usw. sowie eine Beschreibung eines Lösungsvorschlags, der von uns den *Stempel »Getestet und Wiederholt durchgeführt«* erhalten hat.

Einen besonderen Reiz entwickelt das Spiel in dem hervorragend gestalteten Multiplayer-Modus, der sich ohne Probleme spielen läßt. Sollten Sie zu Hause ein Rechnernetz haben, dann laden Sie einige Freunde ein, und genießen Sie einen vergnüglichen Abend mit lustigen Sprüchen und Kommentaren. Damit es überhaupt keine Probleme dabei gibt, haben wir den Mehrspieler-Modus und diesmal auch die Grundlagen eines Netzes in einem eigenen Kapitel ausgeleuchtet. Dazu gibt es wieder alle Karten, damit man sich nicht in unbekanntes Gelände vorwagen muß ...

Ach ja: Wie man cheatet, wird natürlich auch erklärt ...

Also bleibt nur noch zu sagen: Viel Spaß bei »Z« und »Machen Sie sie fertig!!!«

Peter Schmitz & Christian Schmidt

20. September 1996

DANKE

Kontakt

Ach ja, wenn Sie uns elektronische Post zukommen lassen wollen, dann erreichen Sie uns unter folgender E-Mail-Adresse: **72223.2633@compuserve.com**. CompuServe-Benutzer können natürlich auch direkt an 72223,2633 schreiben, oder uns im Markt&Technik-Forum besuchen (GO GERMUT). Wir freuen uns auf Ihre Mails!

Dankeschön ...

Erstmal gilt der Dank Ihnen, liebe Leser, daß Sie diese Seite überhaupt lesen, denn wieder einmal müssen wir zugeben, daß »Z — The Official Guide« nicht ohne die Hilfe einiger Personen möglich gewesen wäre. Wir möchten uns also bei den folgenden Personen und Gruppen ganz herzlich für Tips, kleine Hilfen und viel Verständnis bedanken. Beginnen wir unsere Liste am besten gleich hier bei: **Frau Ellissen** vom Markt&Technik Verlag, die das Projekt betreute und ermöglichte, **Frau Bedford** und **Frau Möller** von

Warner Interactive Entertainment, für die tolle Unterstützung, in allen Situationen. Mit so freundlicher Hilfe macht Bücherschreiben wirklich Spaß! **Eric Matthews** von den **Bitmap Brothers**, für die schnellen Antworten auf unsere dummen Fragen ... Thanks! **Bernd Kreß**, für die Unterstützung bei der Erkundung des Mehrspieler-Modus (»Die Hunnen sind Waisenknaben gegen unsere Plünderung ...«) **Gabi Sturm**, für die Bereitstellung eines Gefährts, welches den Ausbau des Netzes erst ermöglichte (»Was ist das für ein Auto in unserer Garage?« »Ein silberner Kadett.« »Das sehe ich auch ...« »Was fragst Du denn dann?« **Christian** und sein Bruder ...).

Unserem sonstigen Freundeskreis, die alle in Urlaub gefahren sind und uns hier sitzengelassen haben, sowie **Caro & Fred**, für die unermüdliche Pflege meiner (Peter) ruinierten Nerven. Besondere Wünsche gelten einer Person, die hoffentlich bald wieder aus ihrer »Mood Indigo« Phase erwacht ...

Z

THE OFFICIAL GUIDE

10

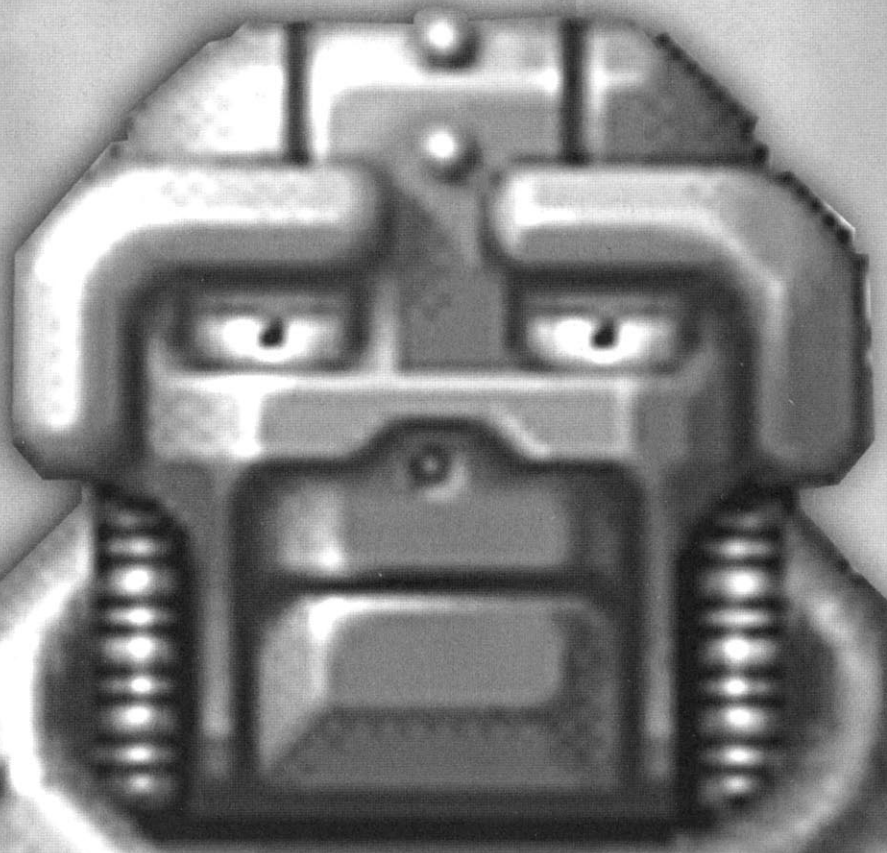
B

G

12

KAPITEL 1

EINHEITEN





Die Einheiten in »Z«

Eigentlich sind die Einheiten mit (fast) allen statistischen Angaben im Handbuch kurz aufgeführt, aber es fehlen einige wenige Angaben. Darüber hinaus halten wir es für übersichtlicher, wenn neben taktischen Betrachtungen auch die spieltechnischen Daten aufgeführt sind, um ein unnötiges Blättern und Suchen zu vermeiden.

Roboter

Krieger

Intelligenz: 3

Tempo: 5

Panzerung: 1

Waffe: Gewehr

Reichweite: 5

Feuerkraft: 2

Schußgeschwindigkeit: 3

relative Kosten: 1



Hinweise zur taktischen Verwendung: Krieger sind die »Standardmodelle« in diesem Spiel. Fabriken, die in der Lage sind, Roboter herzustellen, werden immer mit der Produktion von Kriegern beginnen. Fahrzeuge werden immer mit einem Krieger als Besatzung geliefert. Leider sind die Krieger nicht unbedingt besonders gut als Besatzung. Wegen der niedrigen Intelligenz sind sie leicht aus Geschützstellungen und Fahrzeugen »herauszuschießen« (siehe dazu auch den Abschnitt *Taktiken gegen Fahrzeuge*). Die Reichweite ist bestenfalls Durchschnitt, und die Durchschlagskraft der Waffe ist schwach. Außer in der Situation, daß man schnell Truppen oder »Kanonenfutter« braucht, sollte man auf den Bau dieser Einheiten verzichten.

Psychos

Intelligenz: 4

Tempo: 5

Panzerung: 2

Waffe: MG

Reichweite: 5

Feuerkraft: 1

Schußgeschwindigkeit: 10

relative Kosten: 2



Kämpfer

Intelligenz: 3

Tempo: 3

Panzerung: 6

Waffe: Panzerfaust

Reichweite: 5

Feuerkraft: 4

Schußgeschwindigkeit: 5

relative Kosten: 4



Hinweise zur taktischen Verwendung: Die Psychos sind eine erheblich verbesserte Version der Krieger und sollten die Rolle der Standardeinheiten übernehmen. Die höhere Intelligenz macht die Psychos zu brauchbaren Fahrzeugpiloten und guten Geschützbesatzungen. Das MG hat zwar weniger Durchschlagskraft, aber die etwa dreimal höhere Schußgeschwindigkeit und bessere Zielsicherheit (Intelligenz) erhöhen die Effektivität beträchtlich.

Hinweise zur taktischen Verwendung: Die Panzerfaust schafft neue Voraussetzungen für diese Einheit, denn hiermit wird ein direktes Vorgehen gegen Panzer und Gebäude ermöglicht. Die schwere Panzerung sorgt für mehr Durchhaltevermögen, geht aber zu Lasten der Beweglichkeit. Die Panzerung schützt gut vor anderen Robotern, kann aber Geschützen und Panzern nicht widerstehen. Als Fahrer sind sie ebenso »ungeeignet« wie Krieger. Nutzen Sie die Kämpfer lieber als Schocktruppen gegen Infanterieansammlungen und zur Sicherung wertvoller Anlagen und Flaggen. Leider werden die Kämpfer nur als Zweiereinheit ausgeliefert und nicht wie die meisten anderen als Dreiergruppen. Der relative Preis pro Roboter dieser Einheiten liegt also etwas höher als angegeben.

Schütze*Intelligenz: 10**Tempo: 7**Panzerung: 2**Waffe: Scharfschützen-
gewehr**Reichweite: 7**Feuerkraft: 2**Schußgeschwindigkeit: 7**relative Kosten: 6*

Hinweise zur taktischen Verwendung: Schützen sind die besten Fahrer, die man in diesem Spiel haben kann. Mit der hohen Intelligenz ist innerhalb wie außerhalb der Fahrzeuge jeder Schuß ein Treffer. Sie können mit den Schützen gemeine Hinterhalte legen, leichte und mittlere Geschütze aus sicherer Distanz ausschalten (indem Sie die Bedienung des Geschützes mit Hilfe der überlegenen Reichweite killen) und die wichtigsten Roboter bei einem allgemeinen Sturm auf Ihre Stellungen ausschalten, bevor diese in die Nähe wichtiger Einheiten und Gebäude kommen. Leider sind die Schützen nicht ganz billig ...

Pyros*Intelligenz: 6**Tempo: 5**Panzerung: 5**Waffe: Flammenwerfer**Reichweite: 5**Feuerkraft: 3**Schußgeschwindigkeit: 6**relative Kosten: 7*

Hinweise zur taktischen Verwendung: Die Flammenwerfer haben einige ganz entscheidende Vorteile: Sie kommen zu viert, sind gut gepanzert und können dank der Flammenwerfer Panzern ziemlich gut »einheizen«. Die leicht beschädigten Fahrzeuge werden dann auch gleich von ihnen übernommen, und gut steuern können sie die Maschinen auch noch. Leider fehlt es etwas an Feuerkraft, und auch die Schußgeschwindigkeit ist nicht allzu toll. Alles in allem kann man sich aber mit dieser Einheit durchaus anfreunden.

Laser

Intelligenz: 3

Tempo: 7

Panzerung: 3

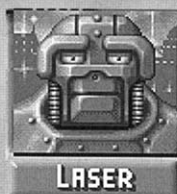
Waffe: Laser

Reichweite: 6

Feuerkraft: 3

Schußgeschwindigkeit: 7

relative Kosten: 9



Hinweise zur taktischen Verwendung:
Laser sind teuer, aber sehr gut (und wieder zu viert wie die Pyros). Sie können gegen schwere Geschütze wie Haubitzen sehr gut eingesetzt werden, wenn man sie in einem Mannschaftstransporter (BMT, siehe unten) in die Nähe der Geschützstellung bringt. Ihre Feuerkraft richtet auch gegen Panzer große Verheerungen an. Die Hauptnachteile sind der hohe Preis und die Anfälligkeit gegen feindliche Schützen, die einen Reichweitenvorteil haben. Außer in Notsituationen sollte man also immer einen BMT bereit haben, der mit einer Laserbesatzung aber die Schlacht auch entscheiden kann.

Fahrzeuge

Die Statistiken der einzelnen Fahrzeuge sehen etwas anders aus. Die Intelligenz wird mit der Besatzung bestimmt, damit auch die Treffsicherheit. »Dumme« Chauffeure schauen sehr oft aus dem Panzer und werden dann zur leichten Beute von Schützen, die dann sehr gerne das freigewordene Fahrzeug übernehmen ...

Jeep

Tempo: 10

Panzerung: 2

Reichweite: 5

Feuerkraft: 10

Schußgeschwindigkeit: 1

relative Kosten: 1



Hinweise zur taktischen Verwendung:
Der Jeep eignet sich in erster Linie für schnelle Vorstöße, um unbewachte Flaggen zu erobern, und als »Anti-Infanterie«-Fahrzeug. Das aufmontierte Maschinengewehr kann auch größere Roboterverbände eine Zeit lang aufhalten, aber denken Sie daran, daß die Besatzung des Jeeps relativ verwundbar ist. Wenn Sie einen Jeep zur Verteidigung einsetzen, sollten Sie in der Nähe eine Kriegerereinheit stehen haben, die im Notfall den Jeep übernehmen kann. Mit einem Jeep können Sie zwar Löcher in der Verteidigung stopfen, aber gegen Panzer hilft er Ihnen nicht weiter. Seine Stärken liegen eindeutig in der »Hit & Run«-Taktik. Fahrzeugfabriken stellen standardmäßig Jeeps her.

Leichter Panzer*Tempo: 7**Panzerung: 6**Reichweite: 5**Feuerkraft: 7**Schußgeschwindigkeit: 6**relative Kosten: 6***Mittlere Panzer
(Medium)***Tempo: 5**Panzerung: 8**Reichweite: 5**Feuerkraft: 6**Schußgeschwindigkeit: 12**relative Kosten: 12**Hinweise zur taktischen Verwendung:*

Der leichte Panzer ist das Panzer-Grundmodell und stellt eine echte Verbesserung gegenüber den Robotereinheiten dar, denn er ist beweglicher und besser gepanzert. Schnelle Vorstöße in leicht verteidigtes Gebiet sind seine besonderen Stärken. Er läßt sich recht schnell produzieren, seine Produktion ist also in Zeiten eines »Verteidigungsnotstandes« eine echte Alternative. Gegen die wirklich schweren Fahrzeuge ist er nur im Verband einsetzbar, aber leichte Geschütze und Gebäude bilden recht leichte Ziele.

Hinweise zur taktischen Verwendung:

Der mittlere Panzer verfügt über eine doppelt so hohe Schußgeschwindigkeit wie das leichtere Vergleichsmodell. Mittelfristig sollte er im Feldzug den leichten Panzer als Standardmodell ablösen, denn die erhöhte Feuerkraft macht sich zu deutlich bemerkbar. Sein Tempo gleicht dem der meisten Robotereinheiten, was ihn für »Tempoegenstöße« unbrauchbar macht, aber eine Verteidigung mittlerer Stärke zu durchbrechen, bereitet ihm keine Schwierigkeiten. Freundliche Unterstützung leichterer Einheiten ist allerdings immer willkommen. Die Geschwindigkeit eignet sich hervorragend zum gleichzeitigen Einsatz mit Robotern gegen das feindliche Fort bzw. die Geschütze desselben. Die Besatzungen der Geschütze haben dann die Wahl, die Massen an Robotern zu bekämpfen, während sie unter Feuer des Panzers stehen, oder den Panzer zu beschießen und der Infanterie den Weg ins Innere des Forts zu überlassen.

Schwere Panzer

Tempo: 3

Panzerung: 10

Reichweite: 7

Feuerkraft: 5

Schußgeschwindigkeit: 16

relative Kosten: 16



Raketenpanzer (Mob. Rakete)

Tempo: 1

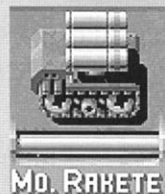
Panzerung: 10

Reichweite: 8

Feuerkraft: 2

Schußgeschwindigkeit: 20

relative Kosten: 20



Hinweise zur taktischen Verwendung: Mit dieser Einheit präsentieren wir Ihnen den »Herrn des Schlachtfeldes«! Dies mag sich vielleicht etwas übertrieben anhören, ist aber die Wahrheit. Infanterie kommt kaum gegen ihn an, denn der schwere Panzer hat mindestens die gleiche Reichweite. Seine Durchschlagskraft ist hoch genug, um mit einem Schuß drei oder vier Roboter auf einmal auszuschalten. Seine Hauptgegner sind andere schwere und mittlere Panzer sowie Haubitzen und Raketen. Auch ein schwer verteidigtes Fort bricht unter dem Ansturm von vier oder fünf dieser Kolosse zusammen, vor allem, wenn sie noch von etwas Kleinzeug unterstützt werden ... Kommen wir nun zum Hauptnachteil dieser »Wunderwaffen«: Man kann sich schon wundern, wie lange diese Einheiten brauchen, um an ihr Ziel zu gelangen ...

Hinweise zur taktischen Verwendung: Raketenpanzer sollten standardmäßig mit einem Schild »Aussteigen und Blumenpflücken während der Fahrt verboten« ausgestattet werden. Im Ernst: Die Feuerkraft ist gewaltig, und schwere Geschütze wie Haubitzen sehen furchtbar schlecht aus, wenn diese Geräte anrollen. Eigentlich sind sie kaum zu stoppen. Der Ausdruck »Wir kommen langsam, aber gewaltig«, trifft wohl den Kern der Sache. Denken Sie an einige Sicherungsverbände, sonst erreicht Ihr wertvoller Panzer sein Ziel überhaupt nicht.

Bewaffneter Mannschaftstransporter (BMT)

Tempo: 7

Panzerung: 8

Reichweite: var

Feuerkraft: var

Schußgeschwindigkeit: 4

relative Kosten: 4

Hinweise zur taktischen Verwendung:

Der Mannschaftstransporter ist eigentlich eine Erweiterung der Infanterie. Die Besatzung bestimmt seine Feuerkraft und Reichweite, die entsprechenden Attribute werden einfach übernommen. Schmeißen Sie also so schnell wie möglich den mitgelieferten Krieger raus, und besetzen Sie das Fahrzeug mit *Schützen*, *Pyros* oder *Laser*. Sie haben damit eine recht billige und effektive Einheit im »Bausatzverfahren« hergestellt, welche die besonderen Eigenschaften der Besatzung noch verstärkt.



Kran

Tempo: 7

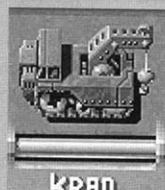
Panzerung: 10

Reichweite: n/a

Feuerkraft: n/a

Baugeschwindigkeit: 5

relative Kosten: 5



Hinweise zur taktischen Verwendung:

Der Kran kann zerstörte Strukturen wie Gebäude und Brücken wiederherstellen, allerdings nur zerstörte. Er ist nicht in der Lage, irgend etwas zu reparieren. Krieger reichen als Besatzung vollauf, denn der Kran ist unbewaffnet und kann sich nicht verteidigen. In Kampfgebieten sollten Sie also immer für einen gewissen Schutz sorgen.

Artillerie

Auch die verschiedenen Geschütze haben Stärken und Schwächen (also ein Krieger als Kanonier ...). Die Treffsicherheit wird wie üblich von der Besatzung bestimmt. Die Geschütze sind fest montiert und können sich demzufolge nicht bewegen. Darüber hinaus benötigen sie einen gewissen Platz. Jeder Sektor kann nur eine bestimmte Menge an Geschützen unterhalten, wählen Sie also weise, welche Kanonen Sie aufstellen.

Gatling

Panzerung: 2

Reichweite: 5

Feuerkraft: 1

Schußgeschwindigkeit: 10

relative Kosten: 1



Hinweise zur taktischen Verwendung:
Gatlings sind Geschütze mit schneller Feuerfolge, die sich besonders zum Einsatz gegen Infanterie eignen. Gegen Panzer funktionieren sie gut, wenn der Fahrer seinen Kopf aus der Luke steckt, ansonsten stehen sie auf verlorenem Posten.

Geschütz

Panzerung: 6

Reichweite: 5

Feuerkraft: 5

Schußgeschwindigkeit: 5

relative Kosten: 3



Hinweise zur taktischen Verwendung: Die Allzweckwaffe auf dem Gebiet der Kanonen ist sicher immer eine brauchbare Wahl, wenn man sich nicht für ein spezielles Geschütz entscheiden kann. Die recht niedrigen Kosten gestatten auch im Notfall eine schnelle Produktion. Besonders zur Sicherung wichtiger Sektoren sollte man sie in der Nähe der Flaggen positionieren. Auch Kreuzungen und wichtige Straßen lassen sich recht gut damit verteidigen.

Haubitze

Panzerung: 4

Reichweite: 10

Feuerkraft: 6

Schußgeschwindigkeit: 1

relative Kosten: 8



HAUBITZE

Hinweise zur taktischen Verwendung:
Sollten Sie ein Problem mit der Verteidigung einer bestimmten Stelle haben, dann stellen Sie doch einfach zwei Haubitzen so auf, daß das Zielgebiet im Kreuzfeuer der Kanonen liegt. Einen Massendurchbruch werden Sie zwar nicht aufhalten können, aber die Reihen werden sich stark lichten. Geschütze und bewegliche Einheiten werden den Rest schon versorgen. Sie sollten in der Nähe von Haubitzen immer Roboter stehen

haben, um einen Ausfall der Bedienung kompensieren zu können.

Rakete

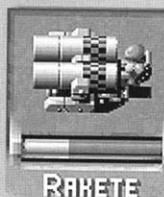
Panzerung: 6

Reichweite: 8

Feuerkraft: 8

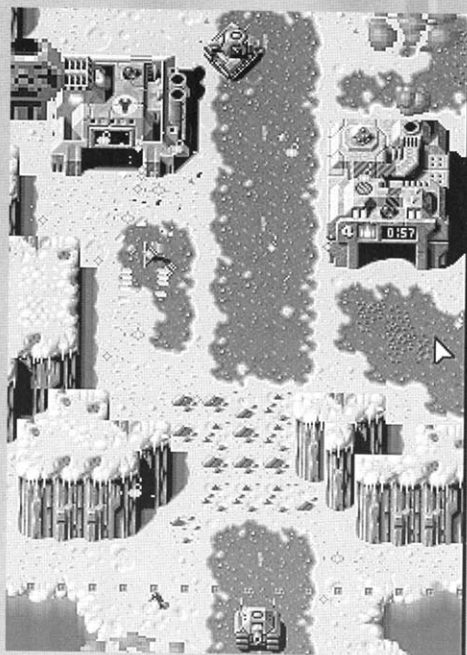
Schußgeschwindigkeit: 2

relative Kosten: 13



RAKETE

Hinweise zur taktischen Verwendung:
Sollten Sie Probleme mit schweren Panzern haben, dann denken Sie doch über die Aufstellung von Raketen nach. Ein Treffer, und schon fehlt ein Gegner (na gut, ein schwerer Panzer braucht zwei Treffer, aber wegen der Reichweite ist der erste Schuß frei ...).

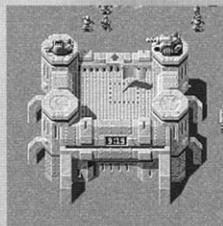


Strukturen

Keine Kampfsimulation, ob am Rechner oder als Brettspiel, kommt ohne Strukturen aus. Unter Strukturen gibt es hier nicht viele aufzuzählen: Es gibt drei verschiedene Fabriken, das Fort, Radarstationen, Brücken und, weil wir nicht wissen, wo wir sie sonst hinpacken sollen, Granaten. Die Herstellung neuer Einheiten in den Fabriken ist sehr einfach: Klicken Sie das entsprechende Gebäude an, und wählen Sie sich durch das Menü. Sollten Sie eine Produktion abbrechen, dann denken Sie daran, daß damit alle Mittel, die bisher dort in die Fertigung gesteckt wurden, verloren sind.

Fort

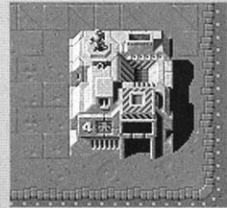
Das Fort ist die Schlüsselstruktur des gesamten Spiels. Wenn Sie es verlieren, sei es durch Eroberung oder Zerstörung, dann ist das Spiel verloren. Umgekehrt verliert der Gegner, dem ein ähnliches Mißgeschick passiert ... Das Fort hat vier Geschützstellungen, die aber nicht alle ausgebaut sind. Tun Sie sich im Laufe der Schlacht keinen Zwang an, und verbessern Sie die Verteidigungseinrichtungen. Im Fort können Sie unterschiedliche Truppentypen herstellen, Robotereinheiten und Fahrzeuge. Welche Art von Einheiten dies genau ist, ändert sich im Laufe des Spiels. Diese Vielfalt hat aber auch ihren Preis:



Die Auswahl an Truppen ist nicht so umfangreich wie das Sortiment einer Spezialfabrik. Denken Sie daran, daß Sie das Fort nicht reparieren können, ein Kran kann nur zerstörte Gebäude wieder instandsetzen. Aber eine originelle Art der Aufgabe ist die Selbstbombardierung schon ...

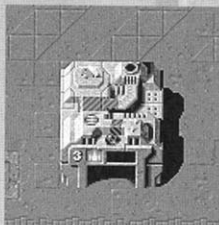
Fabriken

Die zwei verschiedenen Fabriken unterscheiden sich leicht



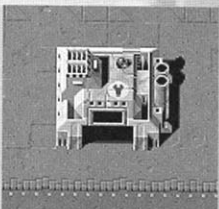
im Aussehen. Das wichtigste Merkmal ist ein kleines Icon zwischen einer Zahl und einer Stoppuhr über dem Eingang. Das Icon zeigt einen Roboter oder einen stilisierten Panzer, je nachdem, was hier hergestellt wird. Die Zahl reicht von eins bis fünf. In einer Fabrik der Klasse eins können Krieger oder Jeeps hergestellt werden, in einer Fünf-Sterne-Fabrik alle Arten der Einheitentypen. Die rückwärtslaufende Stoppuhr zeigt die noch benötigte Zeit bis zur Produktion der gewünschten Einheit an. Je kaputter eine Fabrik, desto länger dauert die Herstellung neuer Einheiten. Die Produktionszeit verlängert sich, wenn Sie Sektoren verlieren und verkürzt sich, wenn weitere Sektoren unter Ihre Kontrolle fallen. Sollte eine andere Seite das Gebiet mit der Fabrik erobern, dann fällt auch die laufende Produktion in die Hände des Gegners. Die Einheiten sind oben schon vorgestellt, das Zusammenspiel zwischen den Einheiten und sinnvoller Produktion

werden später in den Taktiken beschrieben. Nur soviel vorweg: Man gewinnt nicht, wenn man seine Sektoren nicht verteidigen kann, und nur stationäre Einheiten wie Kanonen helfen auch nicht weiter ... Ach ja: Sollten 50 Einheiten unter Ihrer Kontrolle stehen, dann wird ein Baustopp verhängt, bis diese Zahl wieder unterschritten ist.



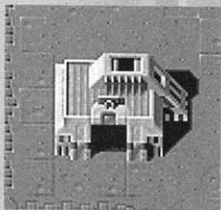
Radarstationen

Radarstationen versorgen Sie mit genauen Informationen über die Einheiten des Gegners. Sie können Infanterieeinheiten genau identifizieren und sind über die Bewegungen aller Einheiten im Erfassungsbereich der Radarstation informiert.



Reparaturwerkstätten

Hier können beschädigte Fahrzeuge wieder in Top-Zustand gebracht werden. Die Zeit hängt wie üblich von der Menge der Sektoren ab, die man kontrolliert, den Beschädigungen des Fahrzeugs und dem Zustand der Werkstatt. Sollte der Sektor mit der Fabrik erobert werden, wird Ihr Fahrzeug in dem Zustand, in dem es sich im Moment befindet, in die böse Welt hinausgeschickt.

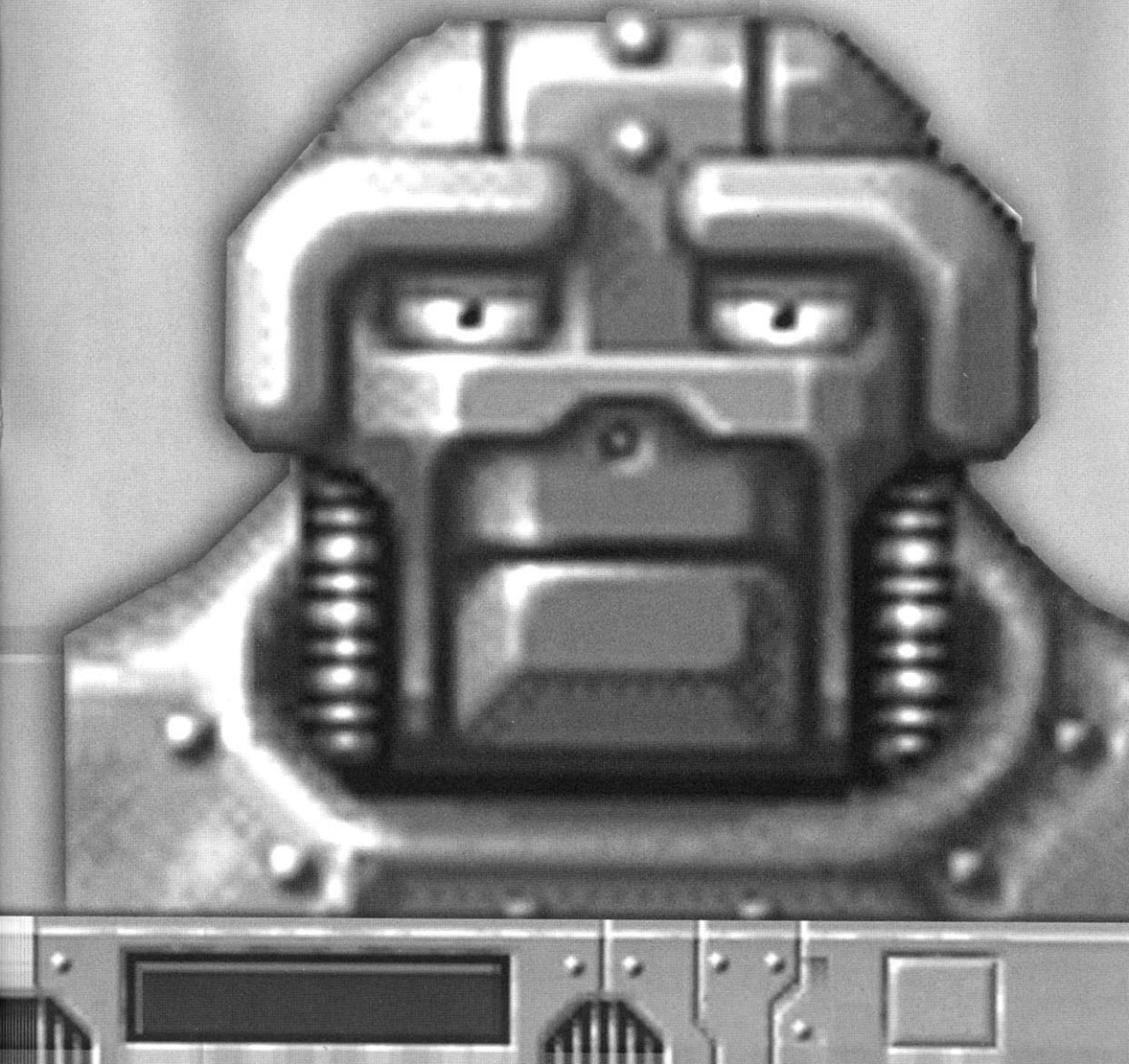


Granaten

Die auf dem Spielfeld verteilten Granaten geben den Truppen, die sie erobern, zumindest kurze Zeit (bis die Granaten verbraucht sind) die Möglichkeit, gegen Gebirge und Strukturen vorzugehen. Aber denken Sie an den begrenzten Munitionsvorrat. Kämpfer verschmähen Granaten, denn ihre eigene Bewaffnung erzeugt denselben Effekt. Will oder kann eine Einheit keine Granaten aufnehmen, dann kann sie die Kiste immer noch zerstören ...

KAPITEL 2

TAKTIKEN



Erfolgreiche Taktiken

Zuerst einmal einige grundlegende Dinge: Die wichtigste (und einzige) Ressource bei »Z« ist Zeit, also sollten Sie diese einsparen, wo immer Sie können. Nutzen Sie also den Radarschirm in der unteren rechten Bildschirmecke und die Einheiten-Schalter »R, F, B und G«, um schnell zwischen Ihren Einheiten und Gebäuden hin- und herzuwechseln.

Tips zur Produktion

Überlegen Sie genau, was Sie im Moment brauchen, Produktion einfach so ins Blaue hinein hilft Ihnen in aller Regel nicht weiter. Zur Entscheidungshilfe können Sie folgende Kriterien heranziehen:

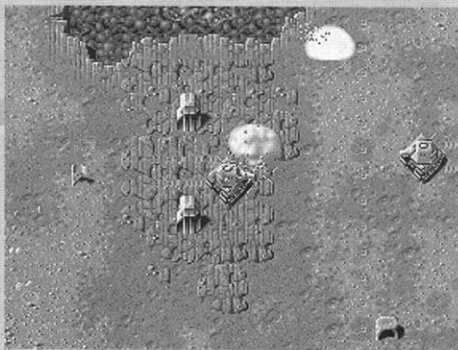
Dringlichkeit: Wie schnell brauche ich die Verstärkungen? Kann ich auf den größeren Panzer warten oder ist bis dahin die Fabrik und einiges andere dem Feind schon in die Hände gefallen?

Einsatzort: Sicher, Raketenpanzer sind toll und machen fast alles platt, was sich ihnen in den Weg stellt, aber wie lange brauchen diese Ungetüme zum Einsatzort? Können nicht leichtere Einheiten diese Aufgabe schneller übernehmen? Diese Fragen lassen sich meist nicht so einfach beantworten, aber behalten Sie sie im Hinterkopf.

Sinn: Macht es überhaupt Sinn, diese Einheiten zu bauen? Gatlingkanonen wirken gut gegen Roboter und sind schnell zu bauen, aber gegen Panzer zeigen sie nur wenig Wirkung (es sei denn, ein Gegner schaut raus, aber darauf kann man sich nicht verlassen ...). Brauche ich Horden von Kriegerern, oder wären nicht zwei Einheiten Einzelkämpfer besser?

Die erste goldene Regel

Versuchen Sie immer ein Übergewicht im Kampf herzustellen! Dieses Übergewicht können Sie auf verschiedene Arten erreichen. Als einfachstes Mittel setzen Sie in einem Kampf mehr Einheiten als der Gegner ein. Die zweite Möglichkeit sind schwerere Einheiten, als Sie der Gegner hat, und die dritte Möglichkeit ist eine bessere Besatzung. In einem »fairen« Kampf eins gegen eins mit gleichen, unbeschädigten Einheiten sind auch die Chancen ausgeglichen. Sie können sich also nicht darauf verlassen, den Kampf zu gewinnen. Bringen Sie dagegen einen



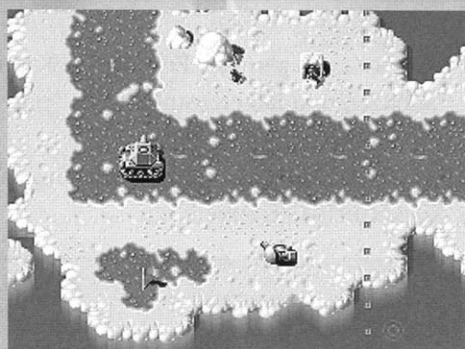


weiteren Panzer in das Gefecht, sieht die Situation wieder ganz anders aus.

Möglichkeiten der Herstellung eines Übergewichts

Täuschen Sie einen Angriff vor, und locken Sie die schnellen Einheiten des Gegners in Ihr eigenes Hinterland, dann haben Ihre schweren Einheiten kürzere Strecken zurückzulegen. Ein angenehmer Nebeneffekt ist die Tatsache, daß die Einheiten des Gegners auseinandergezogen werden und so nacheinander auf die Verteidiger treffen.

Verschieben Sie Ihre Verteidigungseinheiten von einem Brennpunkt zum anderen. Die Einheiten, die Sie verschieben können,



müssen in der Regel recht leichte, bewegliche Einheiten sein, am besten eignen sich der leichte Panzer oder der Mannschaftstransporter. Diese Taktik ist nicht ganz einfach durchzuführen, denn sie erfordert von Ihnen ein großes Maß an Übersicht und freie Wege.

Einheiten und Gegeneinheiten

Jede Einheit ist in gewisser Weise gegen eine andere Einheit besonders anfällig. Ein besonderes Beispiel sind die Geschütze mit geringer Reichweite und die Schützen, die die Kanoniere aus den Stellungen schießen. *Nutzen Sie die besonderen*



Geschütze mit geringer Reichweite (Kanonen und Gatlings)
 Haubitzen und Raketenstellungen
 alle Roboter außer Schützen
 Schwere Befestigungen mit vielen Geschützen
 »Rocketfuel«-Getränkedosen

Schützen
 leichte Panzer
 Jeeps
 Raketenpanzer
 Liegestühle

Eigenschaften der Einheiten, wann immer es möglich ist. Da das leichter gesagt als getan ist, sehen Sie oben eine Aufstellung der schönsten Paare.

Der Ausfallfaktor

Achten Sie auf den Zustand Ihrer Einheiten. Eine Gruppe von vier oder fünf Panzern, die alle recht schwer beschädigt sind, können Sie innerhalb von zehn Sekunden durch eine oder zwei kleine feindliche Einheiten verlieren, auch wenn Ihre Panzer eine absolute Macht auf dem Feld darstellen und allem anderen überlegen sind. Schuld ist der imaginäre »Ausfallfaktor«, der immer die Einheiten trifft, die man am meisten braucht, weil sie in einem wichtigen Gefecht stehen. Spaß beiseite, in einem solchen Fall sind die Einheiten so stark angeschlagen, daß ein leichter Schaden zum Totalverlust führt. Nutzen Sie also die Werkstätten, um von Zeit zu Zeit die wichtigsten Einheiten zu reparieren.

Tips zur Koordination langsamer und schneller Einheiten

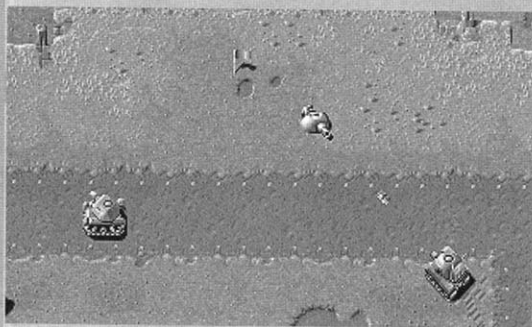
Gruppieren Sie die Einheiten vor dem Vorrücken nach Geschwindig-

keiten, und schicken Sie die langsamen zuerst los. Eine weitere Möglichkeit ist die folgende: Lassen Sie die Einheiten immer nur geringe Strecken vorrücken und dann aufeinander warten. Die Einheiten können sich immer noch Deckung geben und bleiben doch in einer Art Verband. Üben Sie dieses Vorgehen am besten, denn in der Theorie hört es sich einfach an, zur Vollendung wird es aber nur durch Übung gebracht.

Finten

Der Köder

Stellen Sie ein Empfangskomitee mit Durchschlagskraft an einer geeigneten Stelle auf. Einzelkämpfer und Geschütze eignen sich hervorragend für diese Aufgabe. Senden Sie eine schnelle Einheit, die etwas Schaden vertragen kann (optimal: leichter Panzer) zum Angriff auf den



Gegner. Brechen Sie das Gefecht nach einem Schuß ab, und ziehen Sie den Panzer zurück in Richtung Empfangskomitee. Oft schickt der Computer einen Verband seiner Truppen, der sich wegen der unterschiedlichen Geschwindigkeiten langsam auflöst. Konzentriertes Feuer des Empfangskomitees entsorgt dann die Verfolger. Passen Sie aber auf, daß das Opfer nicht den Köder samt Angel (Empfangskomitee) verschlingt ...

Der Scheinangriff

Ein Scheinangriff lohnt sich vor allen gegen unbewegliche Ziele wie Geschütze oder feindliche Forts. Eigentlich handelt es sich um einen Angriff aus zwei Richtungen, der von zwei Verbänden durchgeführt wird. In der Regel wird der schwerere der Verbände unter Feuer genommen, also können Infanterie-Einheiten in Schußreichweite kommen oder sogar in das feindliche Fort eindringen.

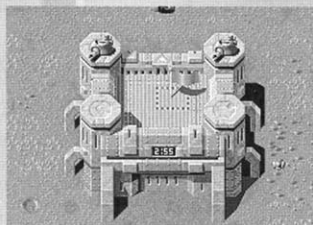
Das Opfer

Die folgende Variante ist sehr riskant und eigentlich nur etwas als Vorbereitung für den letzten Angriff. Sie ziehen Einheiten aus einem Sektor und überlassen diesen dem Gegner. Der Feind zieht Einheiten aus seiner Verteidigung ab, um diesen Sektor zu übernehmen. Damit ist der Weg für einen Angriff dann frei. Hört sich gut an, ist aber fast schon ein Akt der Verzweiflung, denn wenn der eigene Angriff nicht gelingt, sieht man ganz blaß aus ...

Einheiten im Hinterland

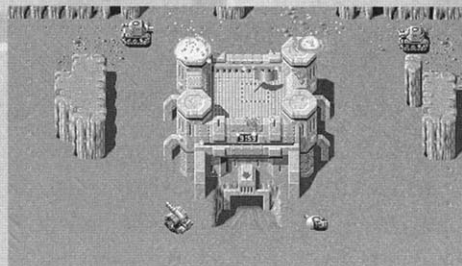
Wie sichert man die Bereiche,

die nicht im Feuerbereich des Gegners liegen? Baut man Unmengen an Geschützen, um alle Löcher zu stopfen, dann kann man keine offensiven Einheiten bauen und das Spiel nicht gewinnen, da man nichts erobern kann. Verzichtet man auf eine Verteidigung kann man eine böse Überraschung erleben. Die Lösung kann also nur ein Kompromiß sein: Sichern Sie nicht alle Sektoren, sondern nur die wichtigsten. Versuchen Sie, die Zugänge zu den Sektoren zu sichern, nicht die einzelnen Flaggen. Ein guter Kompromiß ist in der Regel ein Geschütz und Krieger, die im Notfall das Geschütz oder feindliche Fahrzeuge übernehmen können.

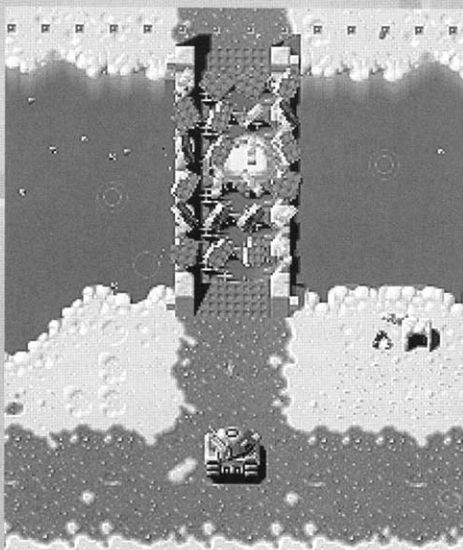


Besondere Taktiken gegen das feindliche Fort

Die erste Taktik ist unter dem Abschnitt Finten schon vorgestellt worden: der *Scheinangriff*. Eine zweite recht nette Möglichkeit ist die *Vernichtung des Forts*



durch Panzer. Sie dringen nicht ein, um die Flagge zu erobern, sondern vernichten einfach eine Seite. Diese Vorgehensweise bietet sich an, wenn Sie Reichweitenvorteile haben oder eine Seite des



Forts ohne Geschützsicherung ist. Die Produktion neuer Einheiten im Fort wird durch den Beschuß verhindert oder zumindest verzögert, so daß dem Gegner außer einem Gegenangriff keine weitere Option bleibt.

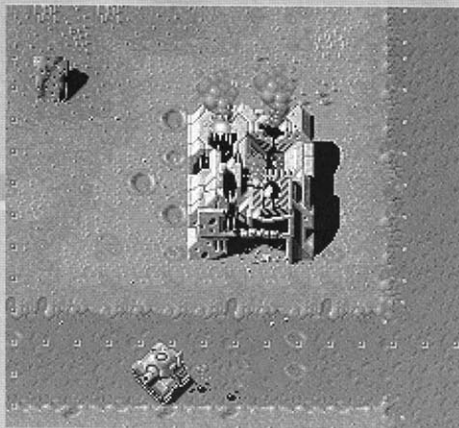
Brücken

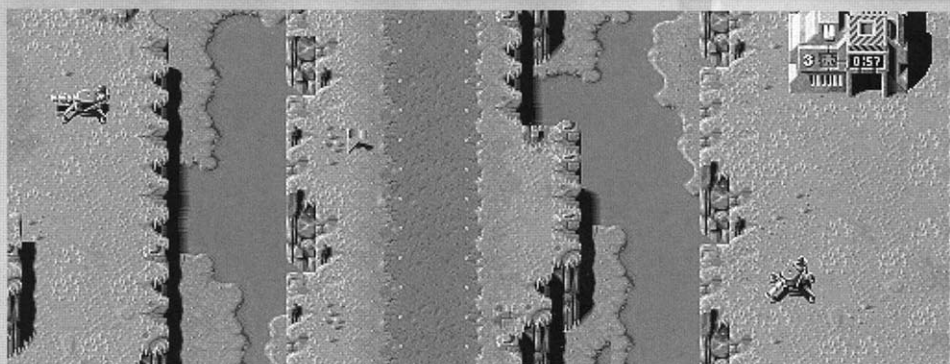
Schwere Einheiten können Flüsse oder Schluchten mit Hilfe von Brücken überwinden. Roboter können schwimmen, aber nicht gleichzeitig schießen, d.h., sie sind während des Schwimmens wehrlos. Brücken bilden wahre Flaschenhälse, an denen sich der Verkehr staut und über die man vorrücken muß. Die Vernichtung

einer Brücke hält einen Angreifer also auf und zwingt ihn zumindest zu Umwegen, die er sich ansonsten lieber erspart hätte. Einheiten, die sich bei der Vernichtung einer Brücke auf derselben befinden, gehen leider verloren. Vermutlich können Sie sich den folgenden (fiesen) Trick also schon denken: Beschädigen Sie eine Brücke mit einem Panzer oder besser einem Geschütz so schwer, daß sie kurz vor dem Zusammenbruch steht. Die Brücke zerstören Sie dann, wenn die nächste feindliche Einheit über die Brücke rollt.

Verbrannte Erde

Da wir gerade von Zerstörungen sprachen: Die Taktik der verbrannten Erde ist nicht neu, aber hier sehr wichtig. Wenn Sie sich nicht sicher sind, ob Sie einen Sektor halten können, dann vernichten Sie im Zweifelsfall alle Produktionsstätten, und bauen Sie diese gegebenenfalls später wieder auf. In den Beschreibungen der Einzelmissionen haben wir mehr-





fach Schlüsselfabriken markiert, die dem Gegner nicht in die Hände fallen dürfen. Wenn Sie die Fahrzeugfabrik vor Ihrer Haustür verlieren, ist nichts mehr zu machen! Ihr Gegner wird sich über den fast fertigen Panzer besonders freuen ... Finden Sie sich damit ab: Manche Sektoren lassen sich nicht verteidigen, also vernichten Sie alles, was Sie dort finden, bevor es sich der Gegner zunutze macht.

Geschützstellungen

Kanonen sind toll, wenn man sie richtig platziert. Eine Kanone, die schlecht postiert ist, bedeutet verlorene Zeit. Sichern Sie mit Kanonen nur Schlüsselstellungen, denn Kanonen, die nicht in Kämpfe verwickelt werden (können) sind verschenkt (aber das sagten wir schon ...). Sie können die Effektivität der Geschütze erhöhen, wenn Sie sie so aufstellen, daß sie einen gemeinsamen Bereich beschießen können. Dieser Bereich sollte eine Straße, ein Paß oder eine Brücke sein. Auch wichtige Flaggen könnten Sie so sichern. Die Konzentration des Feuers ermöglicht die schnelle

Vernichtung feindlicher Einheiten, noch bevor diese das Feuer erwidern können.

Sichern Sie die Geschütze mit Infanterie oder anderen leichten, schnellen Einheiten, sonst stehen die Kanonen auf einmal auf der falschen Seite. Wenn Sie sich jetzt fragen, warum das so ist, dann frage ich mich, warum ich ein ganzes Kapitel darüber geschrieben habe ...

Z

THE OFFICIAL GUIDE

30

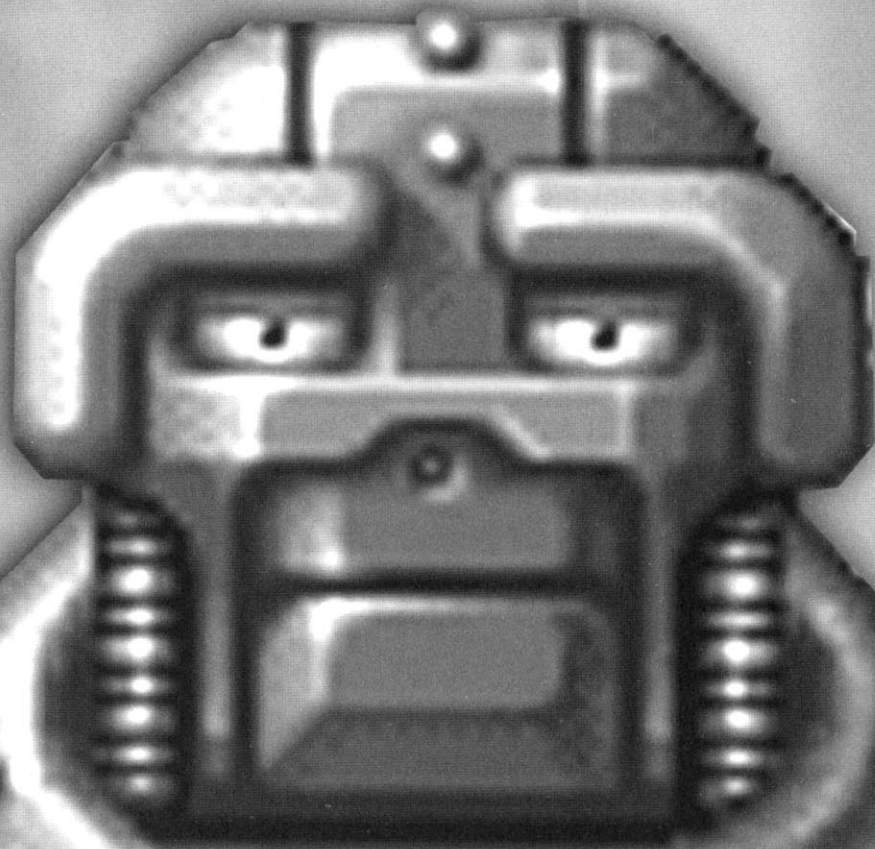
B

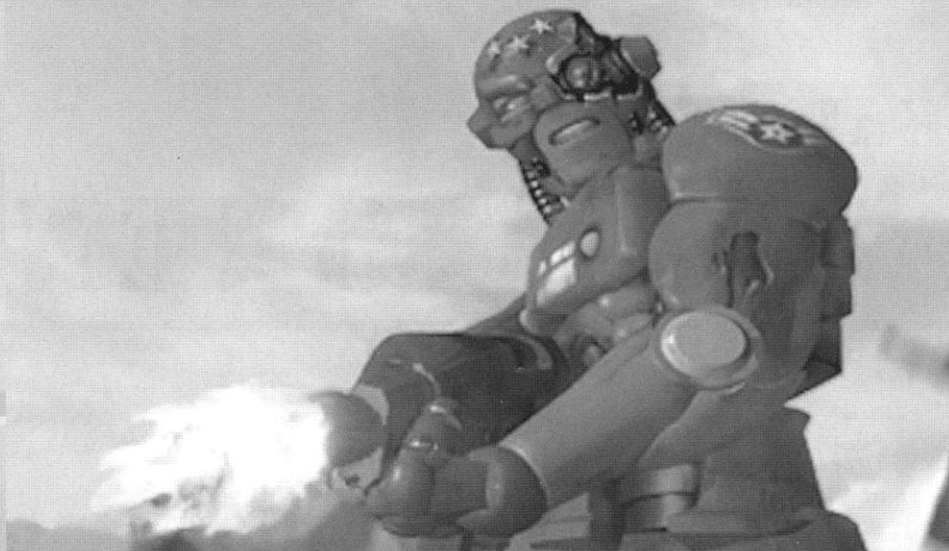
G

12

KAPITEL 3

MISSIONEN





Allgemeine Hinweise

Im Taktik-Kapitel wurde schon auf die allgemeinen Grundlagen eingegangen, um die Missionen zu bestehen. Hier kommen nun noch einige Tips allgemeiner Art: Um eine hohe Punktzahl zu erreichen, müssen Sie schnell sein. Ein gewagter Vorstoß mit Jeeps verbunden mit hohen Verlusten kann also mehr Punkte bringen als ein langsames Vorrücken mit schweren Panzern. Die Jeeps kommen aber nicht überall vorbei. Wägen Sie also zwischen Sicherheit und Gier (nach vielen Punkten) ab. Können Sie eine Ressource nicht gleich direkt nutzen, wie herumliegende Granaten, dann vernichten Sie diese. Sie haben schon einen Vorteil, da eine Ihrer Einheiten damit ausgerüstet ist, also setzen Sie diesen Vorteil nicht aufs Spiel,

indem Sie dem Gegner ebenfalls Zugriff auf die Granaten gestatten. In »Z« ist Zeit die wichtigste Sache der Welt, also sollten wir jetzt anfangen ... Ach ja: Alle hier vorgestellten Lösungswege sind mindestens zweimal so durchgeführt worden, die Lösungen sind also reproduzierbar. Das soll nicht heißen, es gäbe keine anderen Möglichkeiten. Damit Sie wissen, was Sie erwartet, haben wir für Sie eine Tabelle zusammengestellt (na gut, eigentlich waren es die Jungs von den *Bitmap Brothers*), auf der Sie auf einen Blick sehen können, wie viele Einheiten Sie und Ihr Gegner haben, wie viele Fabriken es gibt und wie gut der Computer als Gegner ist.

Die Planeten

»Z« besteht aus 20 Missionen auf fünf verschiedenen Planeten. Nach jeweils vier bestandenen Missionen fliegen Sie weiter zur nächsten Welt. Die fünf Welten sind der Reihenfolge nach eine Wüstenwelt, eine Vulkanwelt, ein Eisplanet, eine Dschungelwelt und ein Planet mit großen Städten.

Diese fünf Planeten haben alle unterschiedliche Vor- und Nachteile, wobei die Nachteile allerdings in der Regel deutlich überwiegen.

In der *Wüste* und in der *Arktis* können Ihre Leute im schlimmsten Fall irgendwelche Dummheiten aus Langeweile anstellen (auf Tannenbäume schießen oder ähnliche Dummheiten ...).

Auf der *Vulkanwelt* können Ihre Einheiten die Lavaflüsse nicht durchschwimmen.

Auf der *Dschungelwelt* lauern gefräßige Krokodile in den Flüssen, deren Leibspeise Roboter sind.

Auf dem *Stadtplaneten* lauern in den Abwasserkanälen Riesenwürmer, die einen ähnlichen Appetit entwickeln können ...



Lev.	CPU Int'	Vert./Ang.	Fabr.	Radar	Werk.	Spieler	
			Robo- ter	Fahr- zeuge	Kanonen	Roboter	Fahrzeuge
1	55	40/60	4	2	(3) 3Kr	(o)	(1) 1 Gat
2	50	50/50	7	2	(4) 4Kr	(o)	(1) 1 Kan
3	60	40/60	6	2	(3) 2Kr/1Psy	(1) 1LP	(2) 1Kan/1Gat
4	60	50/50	7	2	(4) 3Kr/1Psy	(o)	(1) 1 Kan
5	70	50/50	6	2	(4) 2Kr/2Psy	(o)	(1) 1Kan
6	70	50/50	8	2	(3) 1Kr/2Psy	(1) 1LP	(1) 1Kan
7	75	40/60	7	1	(3) 2Psy/1Ek	(1) 1LP	(2) 2Kan
8	70	40/60	7	2	(4) 3Psy/1Ek	(o)	(2) 2Kan
9	75	40/60	8	2	(5) 3PS/2 Ek	(1) 1MP	(1) 1Kan/1Gat
10	80	40/60	8	1	(5) 3Psy/2Ek	(1) 1MP	(2) 2Kan
11	85	40/60	9	2	1	(4) 1Psy/2Ek/1Sch	(1) 1MP
12	90	40/60	8	2	1	(6) 3Psy/2Ek/1Py	(o)
13	95	40/60	10	2	1	(5) 2Psy/1Ek/1Sch/1La	(1) 1MP
14	90	50/50	10	2	2	(5) 2Psy/2Ek/1Sch	(2) 1SP/1LP
15	90	45/55	10	3	2	(3) 3Psy	(3) 1MP/1JP/1SP
16	90	40/60	12	2	2	(4) 2Psy/1Ek/1Sch	(2) 1MP/1SP
17	110	30/70	12	2	2	(1) 1Sch	(5) 2LP/2MP/1JP
18	127	20/80	12	2	2	(5) 1Psy/1Sch/1Ek/1Py/1La	(3) 1LP/1MP/1SP
19	127	40/60	12	2	2	(5) 1La/3Sch/1Ek	(3) 1LP/1MP/1SP
20	127	50/50	12	2	2	(4) 2Psy/1Sch/1Ek	(4) 2LP/2MP

Damit die Tabelle nicht zu kryptisch ist, haben wir hier auch noch eine kleine Legende für Sie:

Lev. steht für die Levelnummer

CPU Int' gibt auf einer Skala von 55 bis 127 die Stärke/Intelligenz des Computergegners an

Vert./Angr. gibt an, wieviel Prozent seiner Einheiten der Computer für Angriff und Verteidigung nutzt. Je höher der Angriffswert ist, desto aggressiver spielt der Computer.

Unter **Fabriken**, **Radar** und **Werk.** geben die Zahl der Fabriken, Radarstationen und Reparaturwerkstätten an, die im Spiel sind.

Computer

Kanonen

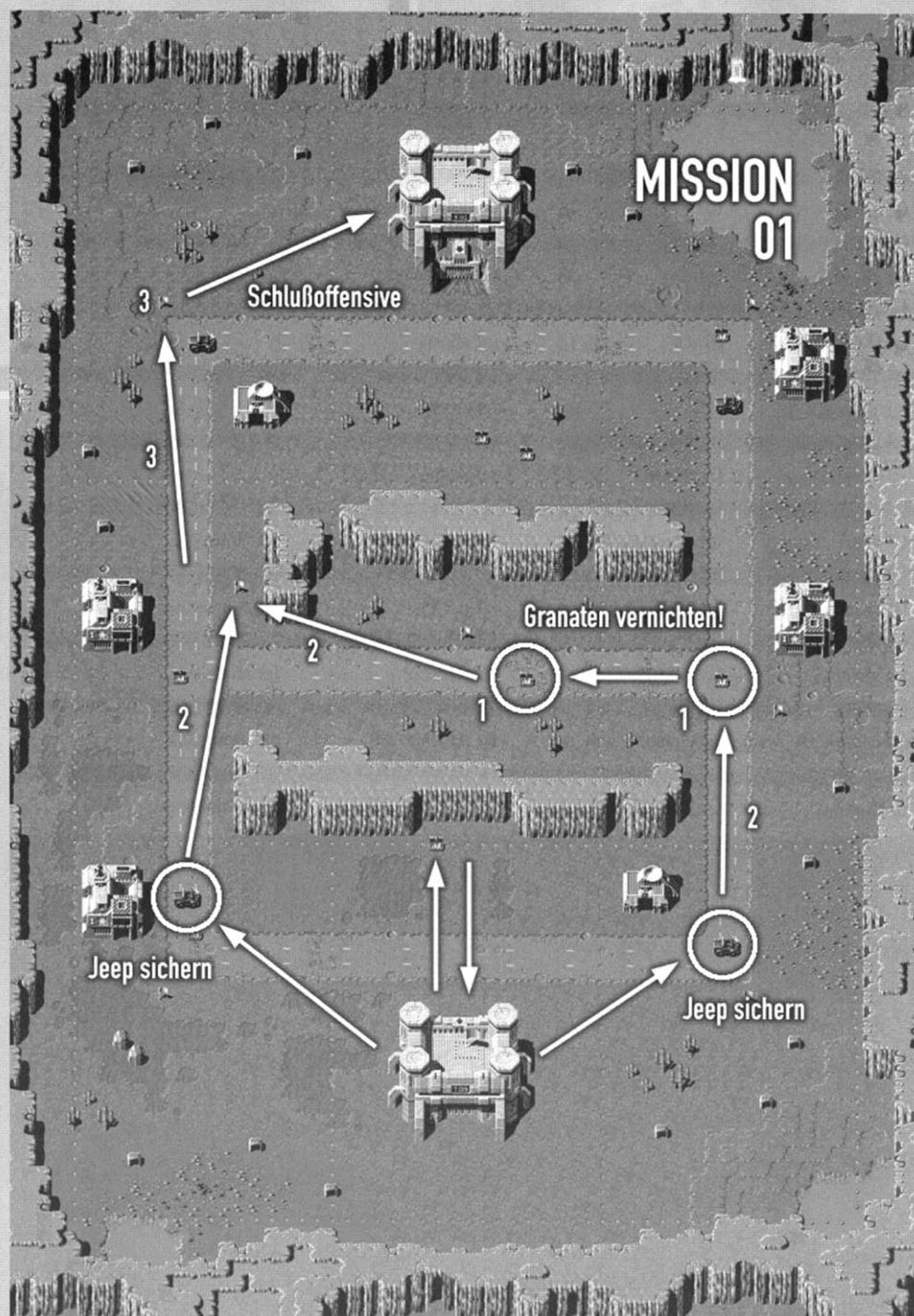
(3) 3Kr	(0)	(1) 1 Gat	
(4) 4Kr	(0)	(1) 1Kan	
(3) 2Kr/1Psy	(1) 1LP	(2) 1Kan/1Gat	
(4) 3Kr/1Psy	(0)	(2) 1Kan/1Gat	
(4) 2Kr/2Psy	(0)	(3) 3Kan	
(4) 1Kr/3Psy	(1) 1LP	(2) 2Kan	
(4) 3Psy/1Ek	(1) 1LP	(2) 2Kan	
(5) 3Psy/2Ek	(0)	(2) 2Kan	
(5) 3Psy/2Ek	(1) 1MP	(4) 4Kan	
(5) 3Psy/2Ek	(2) 1MP/1LP	(2) 2Kan	
(2) 2 Kan	(4) 1Psy/2Ek/1Sch	(2) 1MP	(4) 1Hau/1Kan
(2) 2Kan	(6) 3Psy/2Ek/1Py	(0)	(2) 2Hau
(2) 2Kan	(5) 2Psy/1Ek/1Sch/1La	(1) 1MP	(2) 2Hau
(2) 2Kan	(5) 2Psy/2Ek/1Sch	(2) 1LP/1SP	(2) 2Kan
(2) 2Kan	(3) 3Psy	(3) 1MP/1Jp/1SP	(2) 2Hau
(2) 2Kan	(5) 2PS/1Ek/2Sch	(2) 1MP/1SP	(2) 2Hau
(2) 2Hau	(2) 2Sch	(5) 2LP/2MP/1Jp	(4) 4Hau
(2) 1Hau/1Rak	(4) 1Sch/1Py/1Psy/1La	(3) 1LP/1MP/1SP	(2) 1Hau/1Rak
(4) 4Hau	(3) 1La/1Ek/1Sch	(3) 1LP/1MP/1SP	(2) 1Hau/1Kan
(1) 1Rak	(4) 1Psy/2Sch/1Ek	(6) 2LP/3MP/1Cr	(4) 2Rak/2Hau

Unter **Spieler** und **Computer** finden Sie die Einheiten, die Ihnen und dem Computer zu Beginn des Spieles zur Verfügung stehen. Dabei gelten folgende Abkürzungen:

Roboter: Kr = Krieger, Psy = Psychos, Ek = Einzelkämpfer, Sch = Schützen, Py = Pyros und La = Laser.

Fahrzeuge: Jp = Jeep, LP = Leichter Panzer, MP = Mittlerer Panzer, SP = Schwerer Panzer.

Kanonen: Gat = Gatling, Kan = Geschütz, Hau = Haubitze und Rak = Raketenstellung.

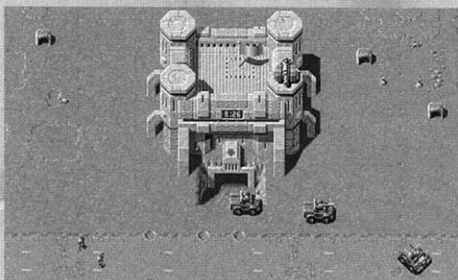


Mission 1:

»Blutige Anfänger«

Lösungsvorschlag:

Sichern Sie mit zwei Einheiten die beiden Jeeps, und holen Sie mit der dritten Einheit die Granaten. Die Einheit mit den Granaten hat dann die Ehre, Ihr Fort zu verteidigen. Produzieren Sie im Fort Jeeps und Krieger in der Fabrik. Der Jeep auf der rechten Seite sollte die mittleren Sektoren erobern und dabei unterwegs die Granaten zerstören. Auf der linken Seite rückt der Jeep vor. Bei beiden Unternehmen dürfen die restlichen Krieger gerne mitkommen, schon um die Fahrzeuge vor »unbefugtem Zugriff« zu schützen. Die Jeeps sollten dann den Sektor links oben nehmen. Die Verstärkung hilft in der Verteidigung, wenn es nötig sein sollte, ansonsten sollte sie mit vorrücken. Der Angriff auf das Fort sollte breit gefächert erfolgen, um der Gatling möglichst auszuweichen.



Mission 2:

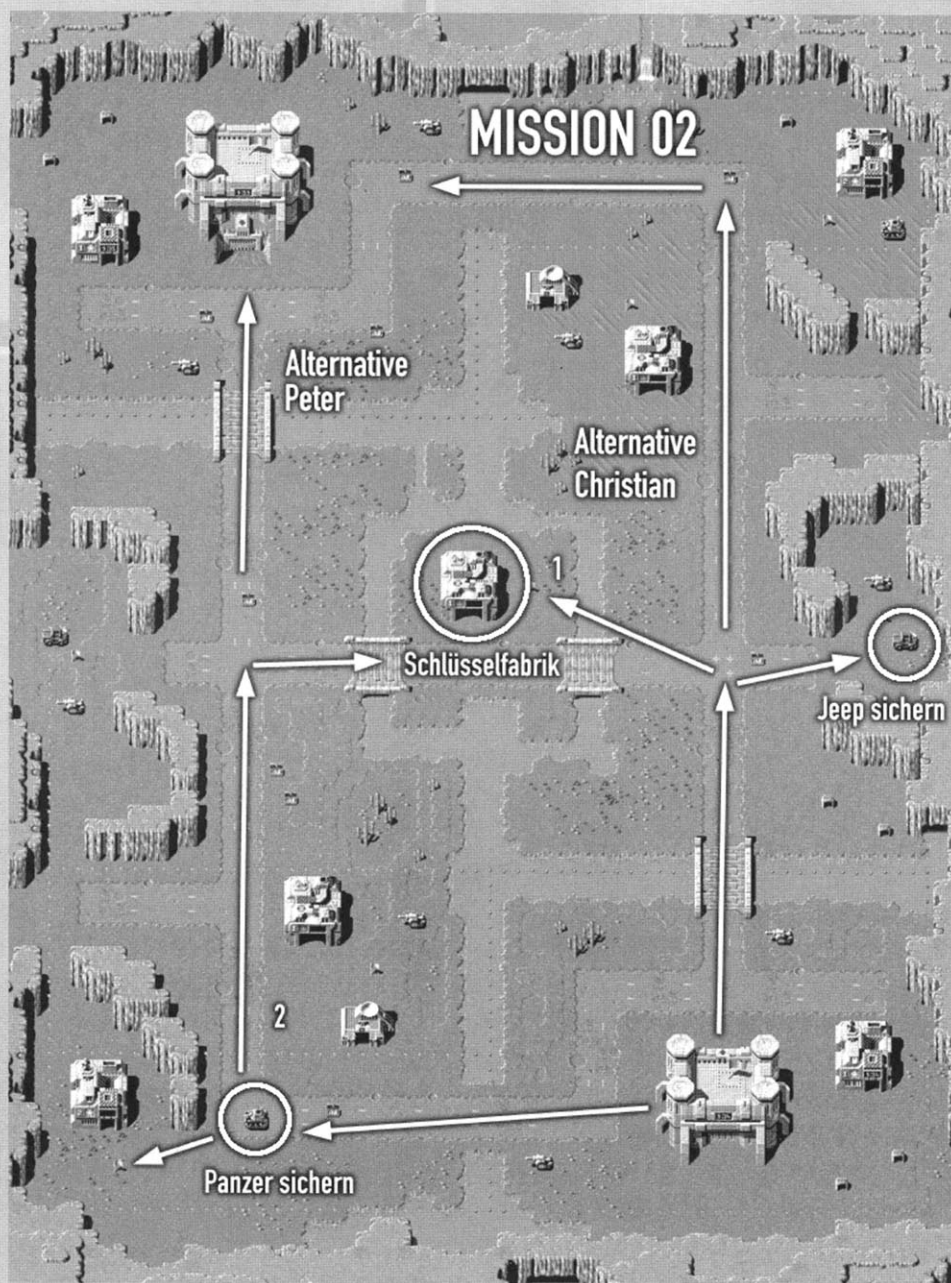
»Psychos«

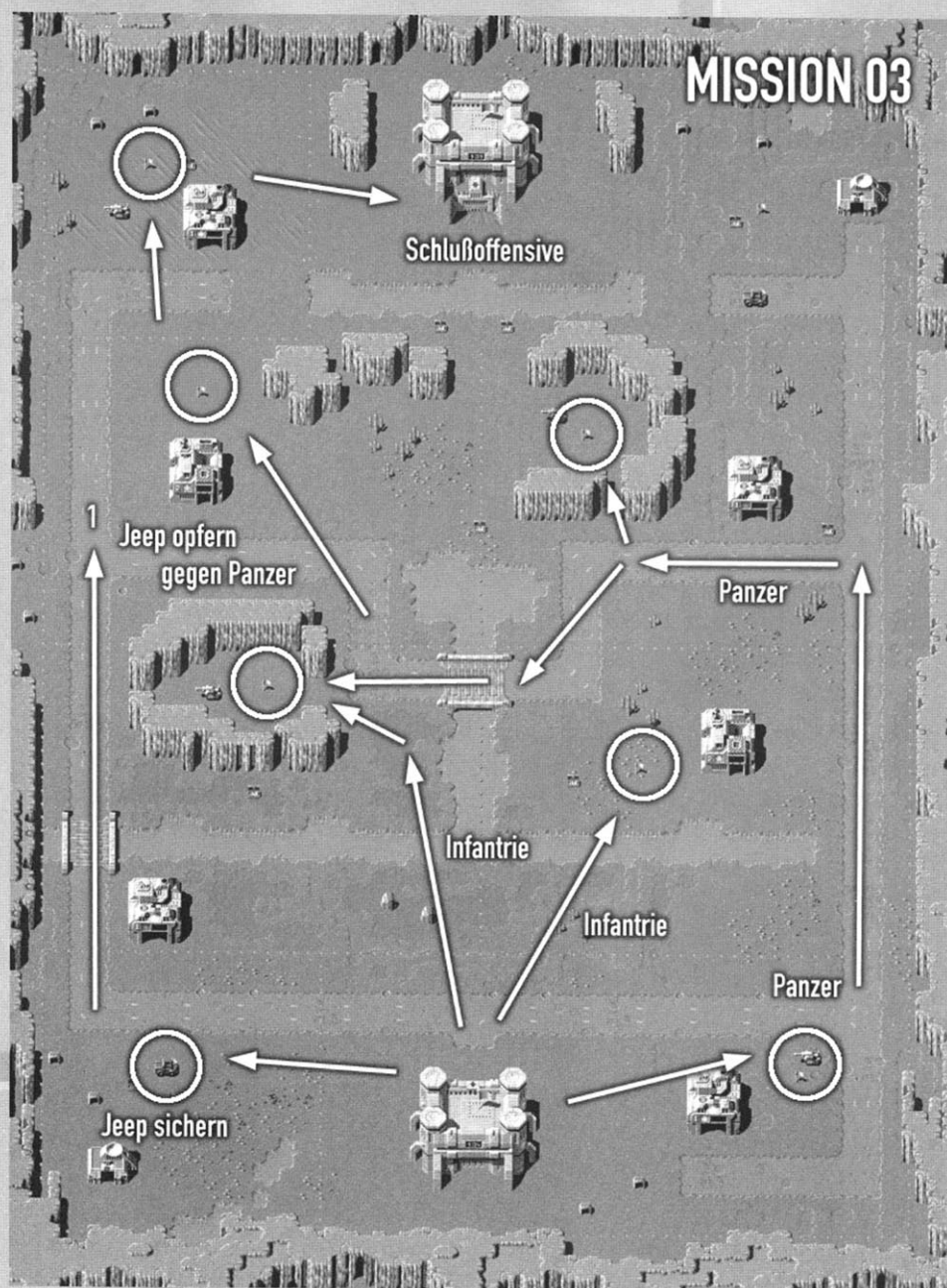
Lösungsvorschlag:

Schlüsselstelle ist die Fahrzeugfabrik in der Mitte: Wer immer dieses Gebäude halten kann, wird die Sache hier gewinnen. Zuerst kommt die Standardprozedur: möglichst viele Sektoren mit der Infanterie nehmen. Sichern Sie die beiden Sektoren unten links, bevor Sie den Panzer in die Mitte zur Sicherung der Fabrik schicken. Den Jeep aus der Mitte rechts verwenden Sie ebenfalls zur Sicherung der Mitte. Danach gibt es zwei Vorschläge:

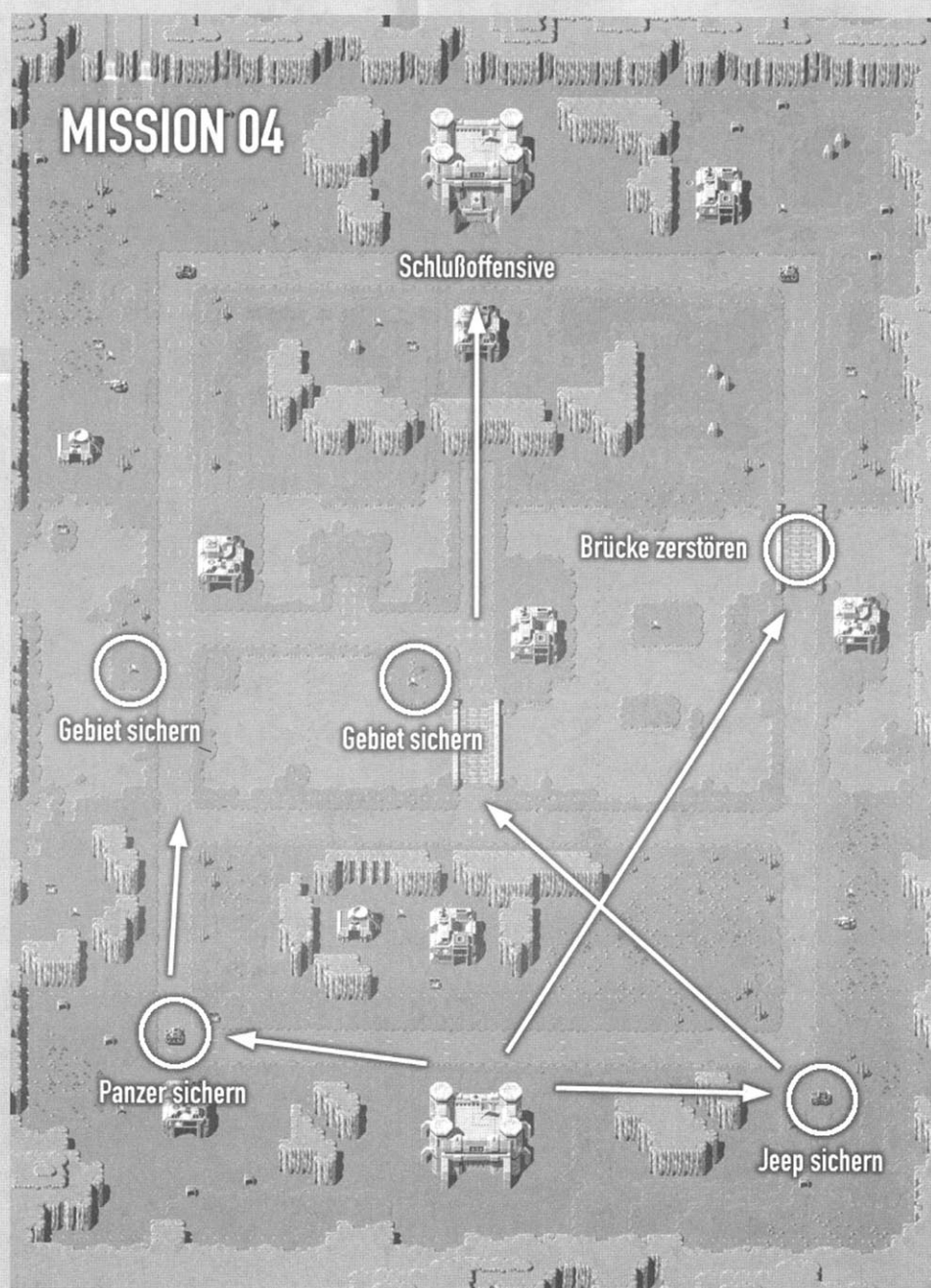
1. Der Frontalangriff mit dem Panzer und dem Jeep, bevor der Computer ein Geschütz baut, oder
- 2.1 Der Vorstoß über rechts mit zwei, besser drei Panzern.
- 2.2 Der Vorstoß über rechts mit fünf oder sechs Jeeps.

Für die zweite Variante sollte man sich nur vorher überlegen, welche Einheiten man bevorzugt. Ein sehr gemischter Verband zieht in der Regel nur das Problem der Zersplitterung nach sich.





MISSION 04



Mission 3:

»Tal des Todes«

Lösungsvorschlag:

Der kritische Punkt dieser Mission ist der Talkessel auf der rechten Seite. Wenn Sie den verlieren, dann sollten Sie zuvor die Fabrik auf Ihrer Seite der Brücke zerstört haben, sonst werden Sie mit Ihren eigenen Waffen (wortwörtlich) geschlagen. Sie können den Sektor aber auch halten:

Ziehen Sie die vier Einheiten zu Beginn in die vier nächsten Sektoren, wobei der Panzer nach links sollte. Die Einheit, die in den Talkessel vordringt, sollte keine Granaten haben, denn sonst ebnen sie die schützende Gebirgskette ein. Der erbeutete Jeep auf der rechten Seite fährt bis zur Kreuzung nördlich des Talkessels, um dort den blauen Panzer aufzuhalten.

Ihr Panzer erobert dann den Rest ... Nicht ganz so schnell! Ziehen Sie den Panzer auf der linken Flanke hoch und in die Mitte. Nehmen Sie die Fahrzeugfabrik auf der rechten Seite, und sichern Sie das Gebiet, bis ein Jeep fertiggestellt ist. Bewegen Sie den Panzer dann in die Mitte, um die angeschlagenen Angreifer aufzureiben. Dann starten Sie einen schnellen Angriff über links. Ist das Fort zu gut gesichert, warten Sie auf die Verstärkungen aus den eroberten Fabriken.

Mission 4:

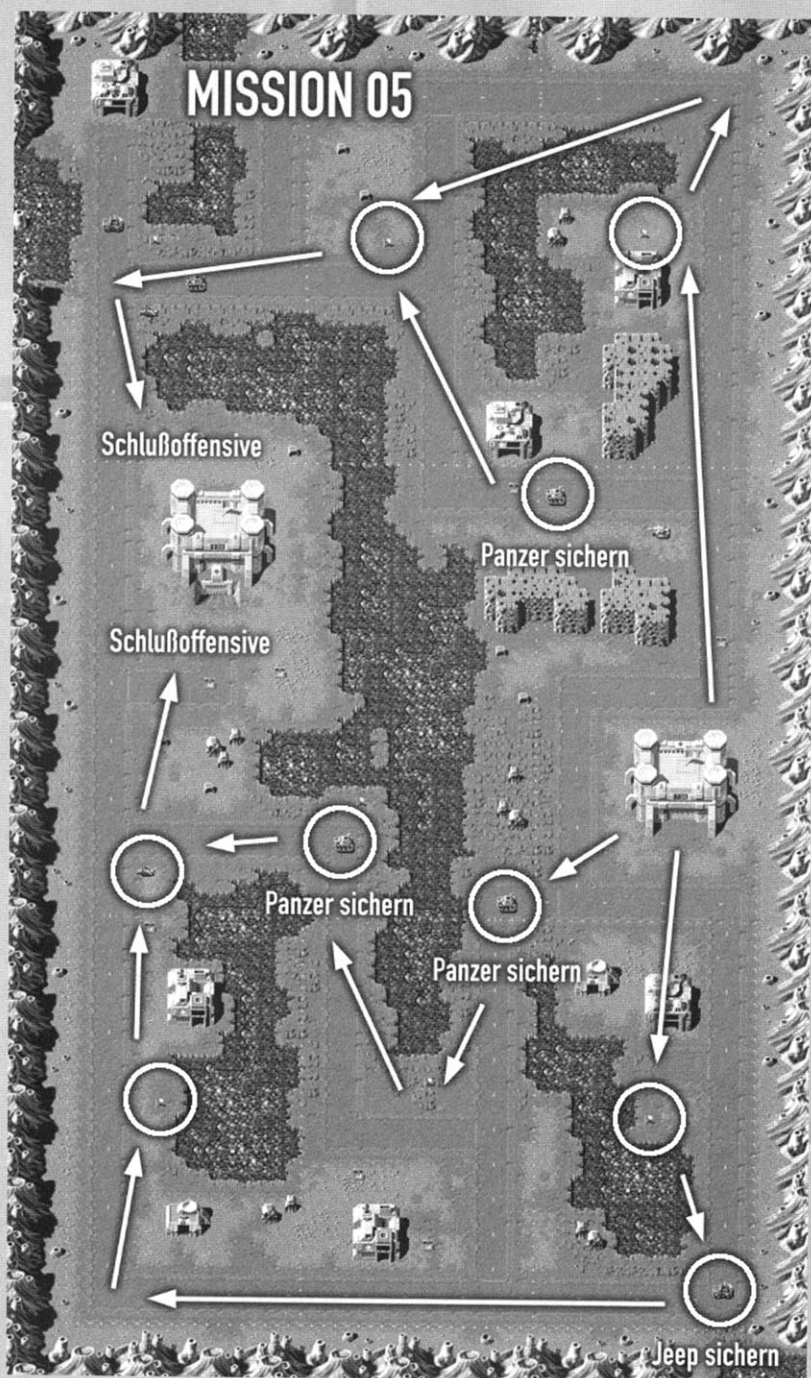
»Wüsteninsel«

Lösungsvorschlag:

In der Mitte kommt es ganz dick: drei Fabriken, die beiden zugänglich sind. Man kann alle drei durchaus halten. Schnelle Ausbreitung heißt auch hier wieder das Zauberwort. Die Siegestaktik: Sichern Sie die Mitte, und überrollen Sie den Feind, indem Sie das Gebirge vor der Fabrik in der Mitte sprengen.

Rechts: Schicken Sie Kämpfer nach rechts, um die Brücke zu zerstören. Die Fahne auf der Insel kontrolliert die Fabrik. Wenn Sie schnell genug sind, können Sie die Flagge mit Kriegern holen und dann mit den langsamen Kämpfern verteidigen. Ist die Insel schon besetzt, dann legen Sie die Fabrik in Schutt und Asche, um die rechte Flanke zu sichern. Links: Sichern Sie die Kreuzung in der Mitte links mit dem Beutepanzer, der aber schnell Verstärkung braucht, denn der Computer wird dort massiv angreifen. Sie werden in den Fabriken keine Geschütze bauen können, was das Hinterland nur schlecht verteidigt zurückläßt. Ziehen Sie also möglichst schnell die Verstärkungen nach vorne.

Mitte: Hier ist die Situation optimal für einen Jeep. Setzen Sie ihn dazu ein, die Flagge zu nehmen, wenn die Fabrik kurz



vor der Fertigstellung einer Einheit ist. Diese Einheit sichert die Fahne, und der Jeep fährt wieder ein Stück zurück. Der Kampf um die Flagge beginnt an dieser Stelle von neuem.

Zum Schluß erfolgt dann noch die große Offensive durch die Mitte wie oben schon beschrieben.

Mission 5:

»Harte Nüsse«

Lösungsvorschlag:

Der »Hot-Spot« des fünften Szenarios ist der Sektor oben in der Mitte mit der Fabrik direkt vor Ihrer Haustür. Es gibt zwei Möglichkeiten, die Sache in Angriff zu nehmen: Sie können die Fabrik mit dem erbeuteten Panzer vernichten und haben dann eine Aufgabe für die Ewigkeit vor sich (das ist übertrieben, aber das Level dauert dann sehr lange ...), oder Sie gehen volles Risiko und versuchen, den Sektor zu halten. Gehen wir mal vom zweiten Fall aus:

Holen Sie sich den Panzer im Norden, und schicken Sie ihn gleich weiter Richtung Fahne. Die zweite Infanteriegruppe holt die Fabrik im Norden und muß ebenfalls so schnell wie möglich zur umkämpften Flagge. Es wird sich dort ein munteres Hin und Her entwickeln.

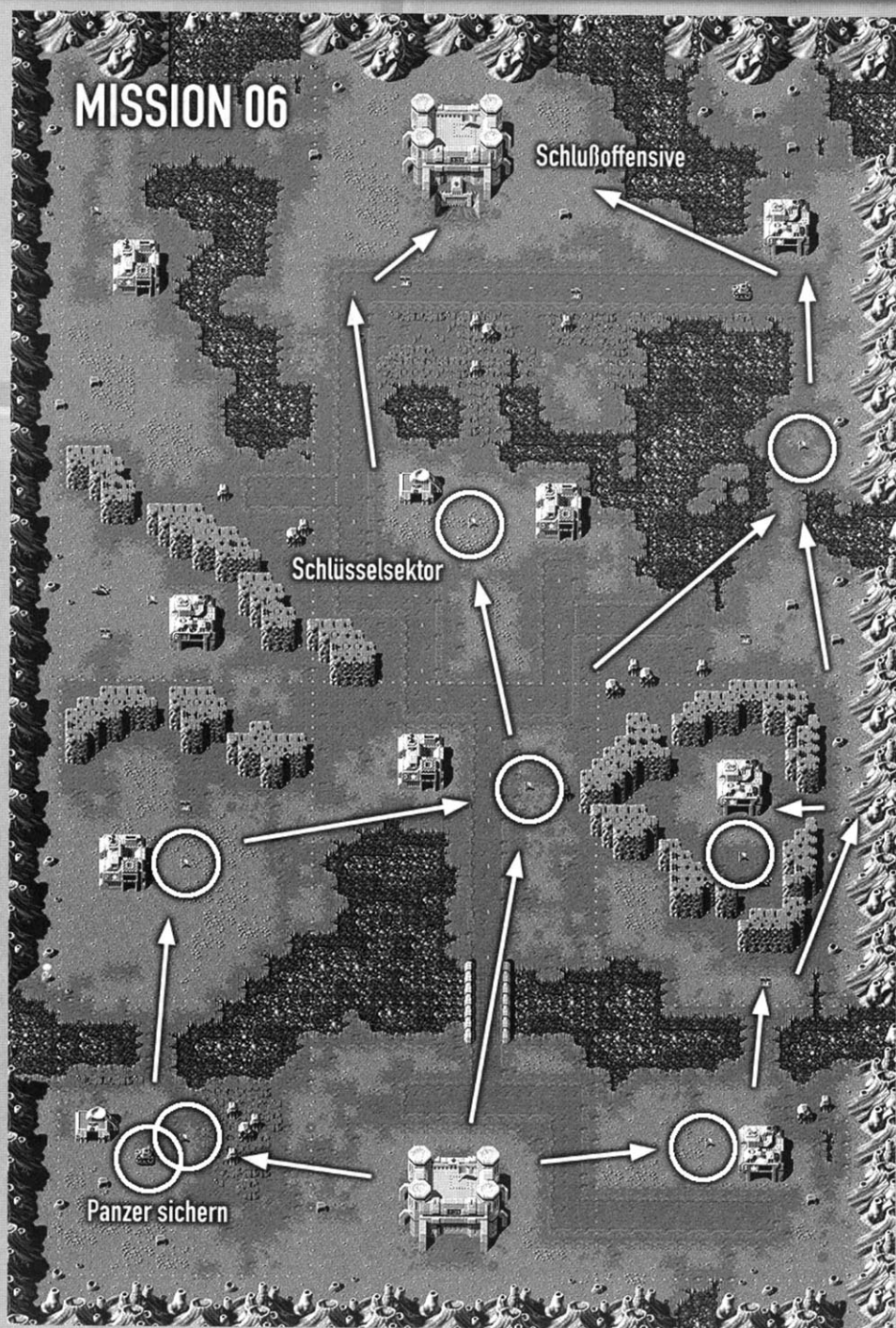


Sichern Sie die Fahne, wenn die Fabrik wieder etwas herstellt, vertrauen Sie also auf eine »Übernahme zur rechten Zeit«.

Im Süden sichern Sie die Fabrik, holen den Panzer und senden ihn gleich weiter nach Westen, um die Straße zu verteidigen. Die letzte Gruppe holt den Panzer im Süden und sichert den Zugang zum mittleren Sektor. Ist der erste Ansturm aufgefangen, erfolgt der erste offensive Vorstoß, um den Sektor im Süden des blauen Forts zu sichern.

Die Schlußoffensive ist ein Zangenangriff von Norden und Süden. Vorsicht: Das Fort ist inzwischen sehr gut verteidigt.

Haben Sie die andere Variante mit Zerstörung der Fabrik gewählt, läßt sich der Sektor Mitte-Nord leicht verteidigen, da keine Angriffe erfolgen. Die Schlußoffensive ist hier ein konzentrierter Angriff über links, wobei man aber den langen Anmarsch nicht vergessen sollte ...



Mission 6:

»Schmieriger Bolzen«

Lösungsvorschlag:

Hier geht alles durch die Mitte, am besten wieder mit einem kleinen Flaggenklau. Aber alles nacheinander: Der Panzer fährt die Mitte über die Brücke und holt die Fahne. Wahrscheinlich kann man sie nicht verteidigen, genau ist das nicht zu sagen, denn der Rechner variiert hier stark mit den Angriffsstreitkräften (vier Versuche, vier unterschiedliche Angriffsformationen ...). Infanterie sollten Sie nach links schicken, um den Panzer zu holen, und dann weiter in den nördlich davon gelegenen Sektor. Die Infanterie verteidigt, der Panzer geht als Unterstützung in die Mitte. Auf der rechten Flanke holt man sich die Fabrik, bevor man die Truppen nach Norden zieht. Auf jeden Fall sollte man verhindern, daß sich die Einheiten durch die Berge sprengen. Die Gebirgsformation sollte erst fallen, wenn der Gegner angreift oder man mit Panzern ausbricht.

In der zweiten Stufe holt man Radar und Fabrik in der Mitte. Danach kann man ganz nach Geschmack frontal oder über rechts angreifen. Die rechte Variante empfiehlt sich, wenn die eigenen Truppen etwas schwach auf der Brust sind, die

Verstärkung der Fabrik kann dann gelegen kommen, aber man braucht halt etwas mehr Zeit ...

Mission 7:

»Feuerwerk«

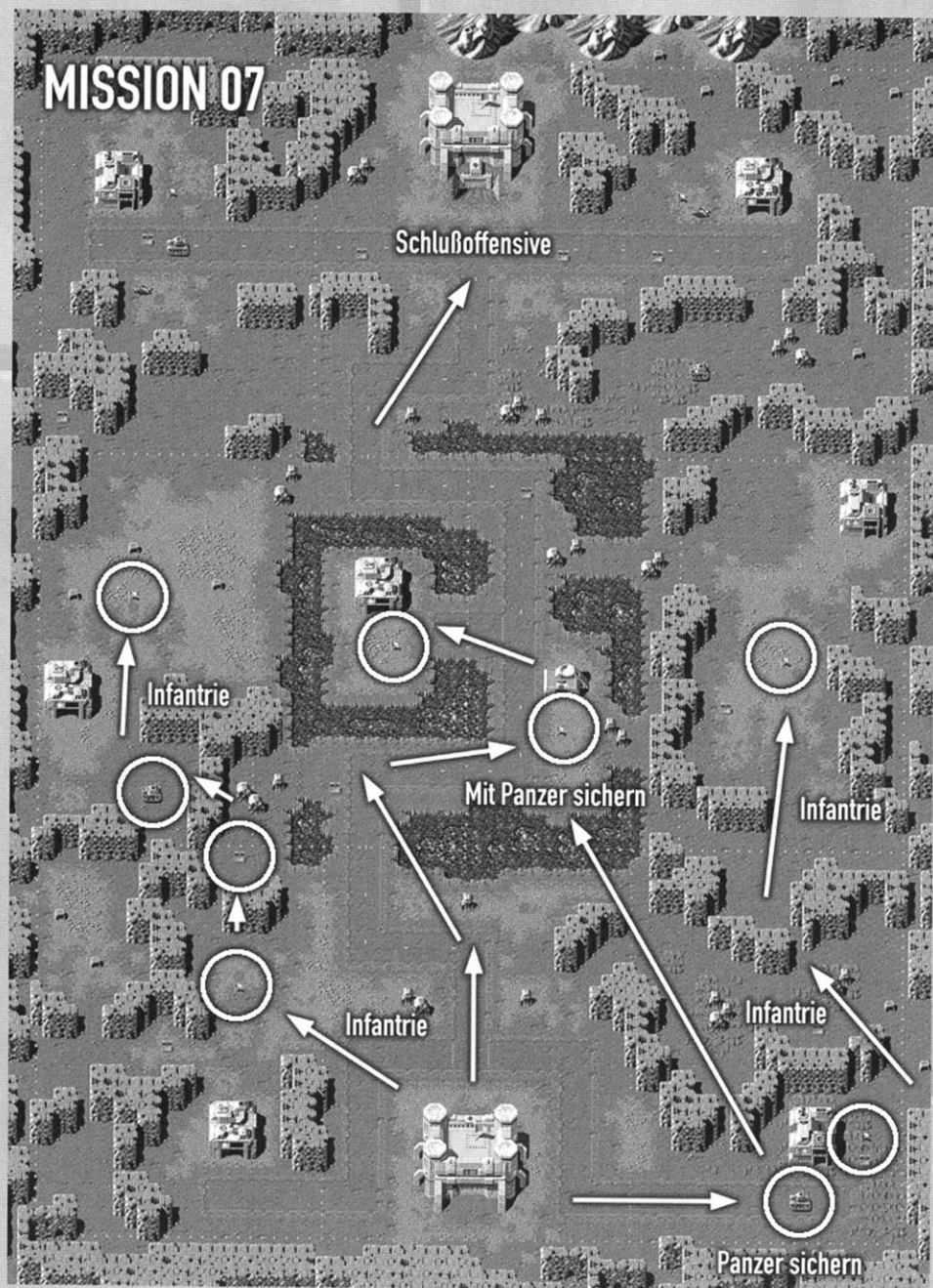
Lösungsvorschlag:

Die erste Einheit geht gleich mit vollem Tempo in die Mitte, die Infanterie nach links und rechts. Der erbeutete Panzer muß sofort ins Zentrum, denn wer immer hier die ersten Panzer baut, hat einen sehr großen Vorteil. Die Fußtruppen gehen dann durch das Labyrinth links (wenn man schnell genug ist, gibt es als Bonus ein Panzer) und rechts und kommen über die recht schwach geschützten Flanken, um so die wirtschaftliche Basis des Blauen zu zerstören.

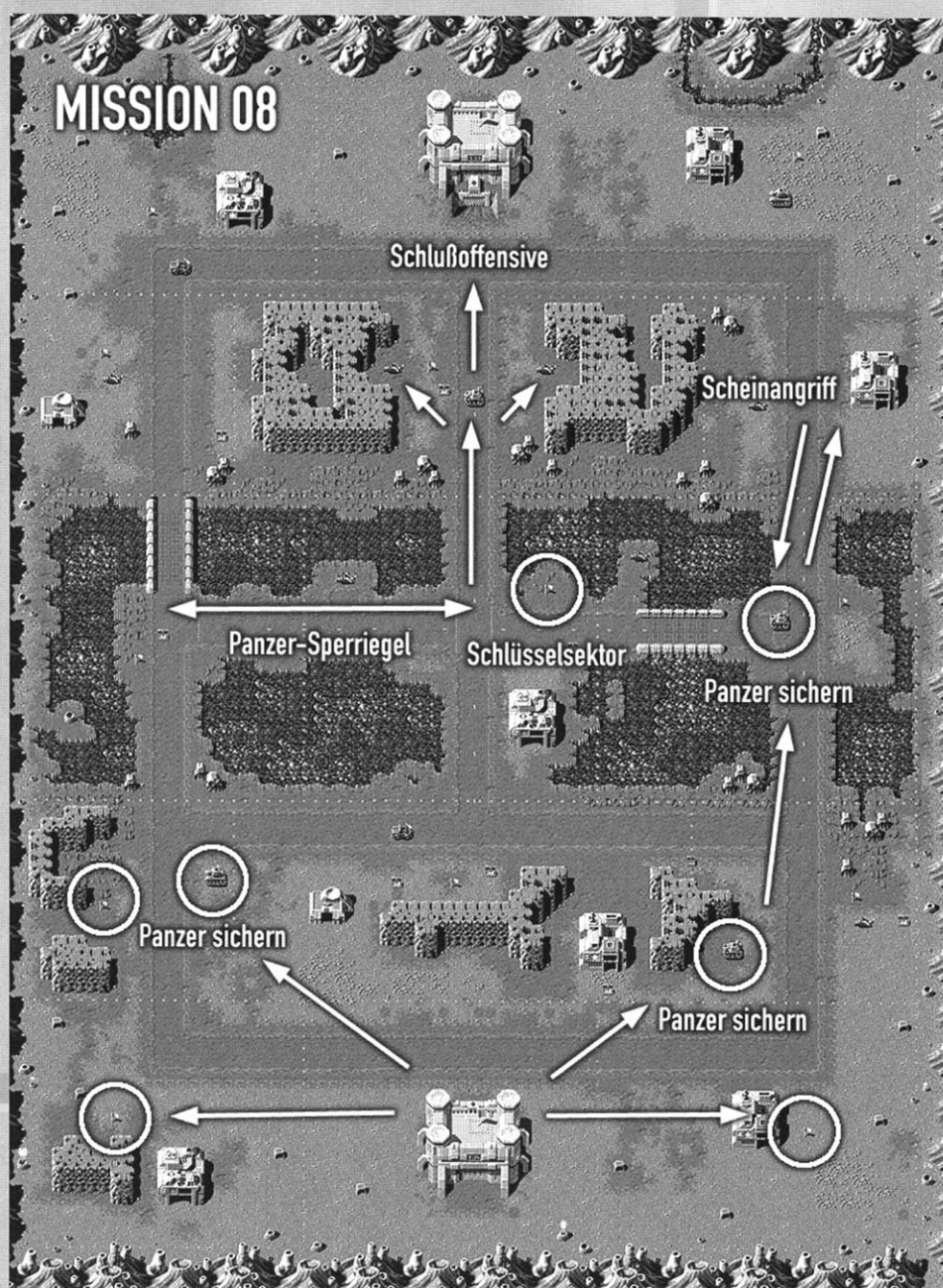
Abschluß ist wieder der Frontalangriff der Panzer, der die Sache beenden sollte.

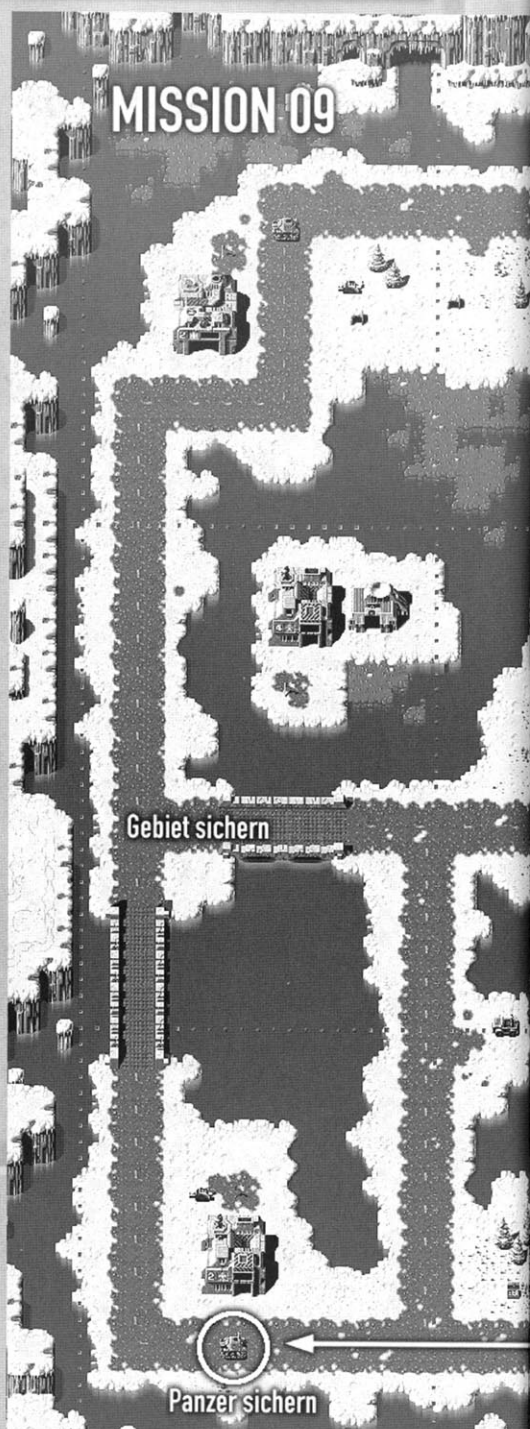


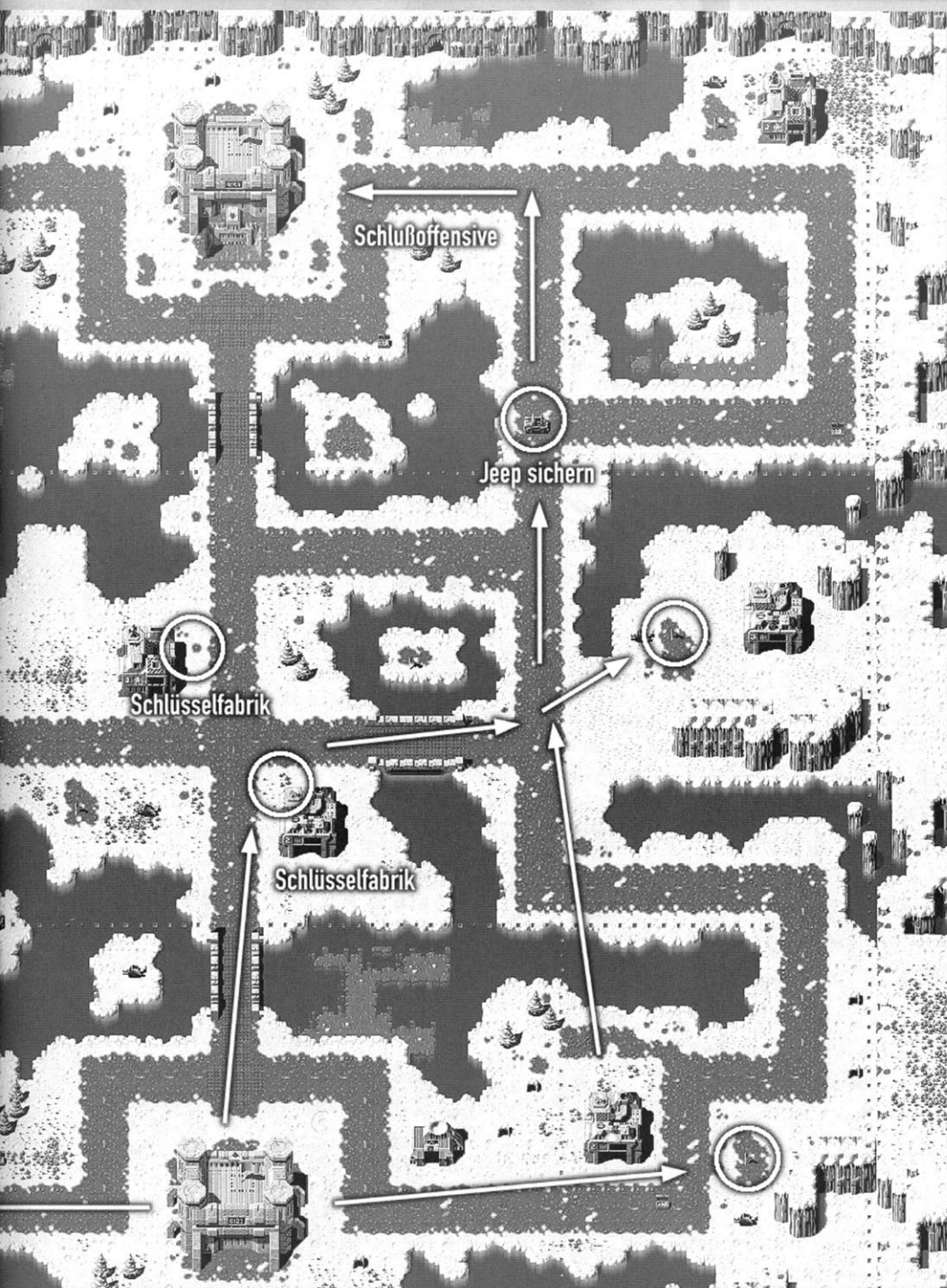
MISSION 07



MISSION 08







Mission 8:

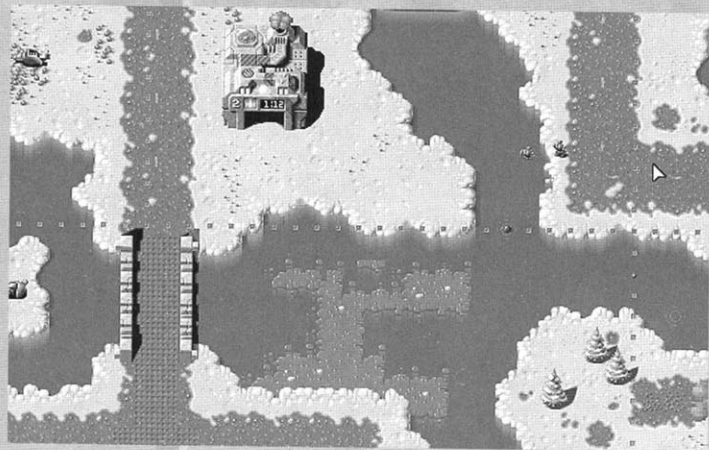
»Schmelztiegel«

Lösungsvorschlag:

Der »Zentrale Punkt« ist hier eher eine »Zentrale Linie«, nämlich die Straße in der Mitte der Karte. Man startet mit einem Vorrücken über die Flanken, um Panzer und Fabriken zu erbeuten. Die Brücke auf der linken Seite sollte man vernichten, denn dann braucht man sich um die linke Flanke nicht mehr zu kümmern.

Auf der rechten Seite kann man einen Vorstoß in das benachbarte blaue Gebiet wagen, wenn man den Panzer gleich wieder zurückzieht, man hält so die Produktion feindlicher Einheiten auf. Ändern Sie im Falle eines erfolgreichen Angriffs die Produktion der Fabrik, denn der Sektor läßt sich auf Dauer nicht halten.

Errichten Sie mit Ihren Einheiten einen Sperriegel in der Mitte (Geschütze können recht hilfreich sein), und starten Sie dann den Angriff massiv über die Straße, die direkt auf das Fort zuführt.



Mission 9:

»Schlüpfrig und Gut«

Lösungsvorschlag:

Willkommen auf der Eiswelt! Hier können die Fußeinheiten wieder schwimmen, achten Sie also auf Einzelkämpfer, die sich hinter Ihre Linien schmuggeln wollen. Machen Sie rechts nach Möglichkeit dicht. Wenn das nicht funktioniert, ist es auch nicht so schlimm. Hauptsache, die Mitte wird gehalten, was dann aber schwieriger wird. Der Angriff rollt am besten massiv über rechts. Hierfür werden die Einheiten aus den Fahrzeugfabriken in der Mitte verwendet.

Mission 10:

»Die Mauer«

Lösungsvorschlag:

Der erste Zug sollte der Sicherung der Fahne des linken Sektors dienen, denn wird der Sektor verloren, können Sie das Spiel in aller Regel vergessen. Holen Sie die Fahne, bauen Sie in der Fabrik des Sektors einen leichten Panzer, den Sie zur Verteidigung der Flagge schicken. Alles andere funktioniert nicht (immer), weil man zuviel Zeit braucht oder sich auf sein Glück verlassen muß.

Die zentral stehenden Einheiten sichern die Inseln in der Mitte und ziehen dann los, um den Sektor im Zentrum zu halten. Der ist nicht weiter wichtig, beschleunigt aber die weitere Produktion neuer Einheiten. Der Angriff erfolgt dann schließlich über rechts mit Panzern, die sich durch die Berge vorarbeiten und die Geschütze wegräumen.

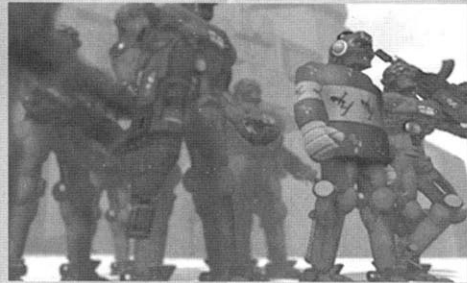
Als besonderer Bonus läßt sich die Fabrik rechts mit Infanterie, die durch das Wasser kommt, erobern. Das Geschütz wird vorher mit Panzern beschossen. Damit fällt das Fort eigentlich schon automatisch.

Mission 11:

»Frostiger Willy«

Lösungsvorschlag:

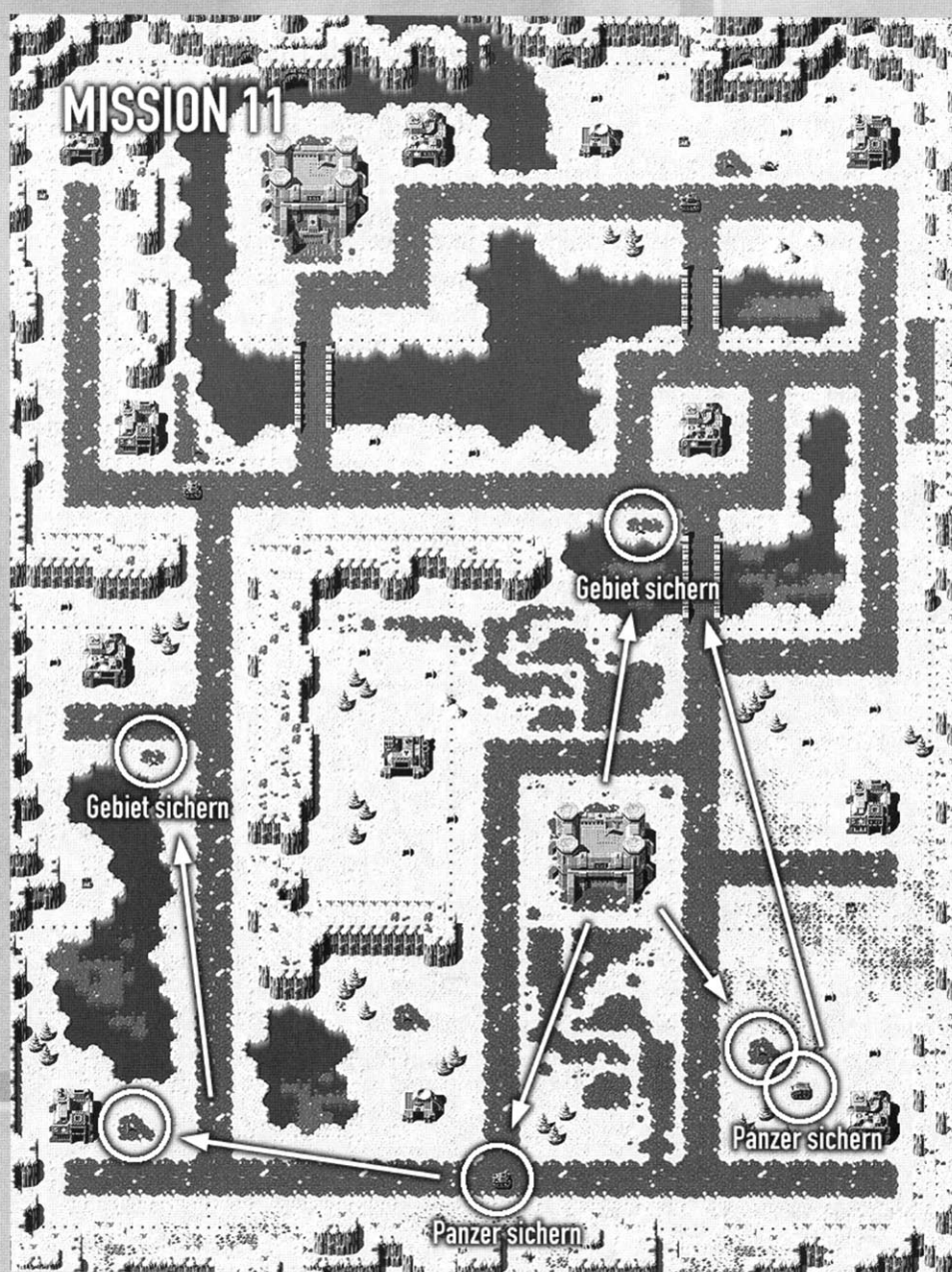
Schicken Sie die Infanterie los, um die Fabrik etwa in der Mitte zu sichern. Die zweite Einheit geht nach Südosten, um den BMT zu holen und dann die Brücke nördlich des Forts zu sichern. Der dritte Verband zieht nach Südwesten und holt, was immer er kriegen kann, dann nach Norden, um zu sichern. Versuchen Sie auf die Fabrik im Westen einen »Steal«, also die Fahne erst erobern, wenn die Einheit dort schon fast fertig ist, sonst läßt sich der Bereich nicht halten.



Über den abschließenden Angriff dürfen Sie diesmal selber nachdenken. Ein Tip: Versuchen Sie es mal über die rechte Seite ...

MISSION 10





Mission 12:

»Heavy Metal«

Lösungsvorschlag:

Die Schlüsselstelle ist hier die Fahrzeugfabrik im Westen, die unbedingt erobert und gehalten werden muß. Sichern Sie die Flagge und die Straße ruhig mit Geschützen. Eine Gatling in der Nähe des Sees macht sich sehr gut, denn die Roboter aus der Fabrik auf der Insel im See schauen regelmäßig vorbei.



Nach der Sicherung der umliegenden Gebiete sollten alle schweren Einheiten sofort zur Straße im Westen gezogen werden. Ein massiver Vorstoß über die linke Seite über die blaue Fabrik im Nordwesten trifft das Fort auf der schwach geschützten Westseite.

Mission 13:

»Heiß und Feucht«

Lösungsvorschlag:

Diese Mission kann sehr leicht zu einem Wettrennen werden, bei dem Sie leider einen etwas längeren Weg als der Computer haben. Sehen Sie also zu, daß Sie aus den Startlöchern kommen. Nach der obligatorischen Sicherung der Umgebung stellen Sie Fabriken auf schnell zu produzierende Einheiten um. Leichte Panzer sollten das absolut schwerste sein, was bei Ihnen hergestellt wird. Täuschen Sie mit Infanterie einen Angriff über die rechte Flanke vor, ziehen Sie sich aber schnell zurück.

Der echte Angriff erfolgt mit Panzern über links. Sprengen Sie sich beim Sturm auf das Fort nicht durch den Berg, sondern passieren Sie den Gebirgszug im Norden. Dann können Sie in aller Ruhe die ungeschützte Rückseite des Forts beschießen.

Finden Sie sich mit hohen Infanterieverlusten bei der Verteidigung der rechten Flanke einfach ab.

Mission 14:

»Restaurierung«

Lösungsvorschlag:

Holen Sie sich einen Kran, um die Brücke vor Ihrem Fort zu reparieren. Halten Sie mit aller Macht die Fabrik im Zentrum. Wenn möglich, starten Sie Störangriffe. Leider werden Sie vom Computer stark unter Druck gesetzt, schieben Sie also die Panzer von einem Gefecht zum anderen. Glücklicherweise ist eine Werkstatt in der Nähe des Kampfgebietes.

Starten Sie am besten einen Gegenangriff über die linke Flanke. Sie nehmen damit dem Angriff eine Menge Wucht. Stellen Sie die Zerstörung der Brücke sicher. Die Panzer können erst übersetzen, oder, wenn zuviel los ist, dann entsenden Sie diese zum Sammelpunkt für den Frontalangriff. Dieser Sammelpunkt befindet sich auf der Straße, die direkt auf das blaue Fort zuführt.

Mission 15:

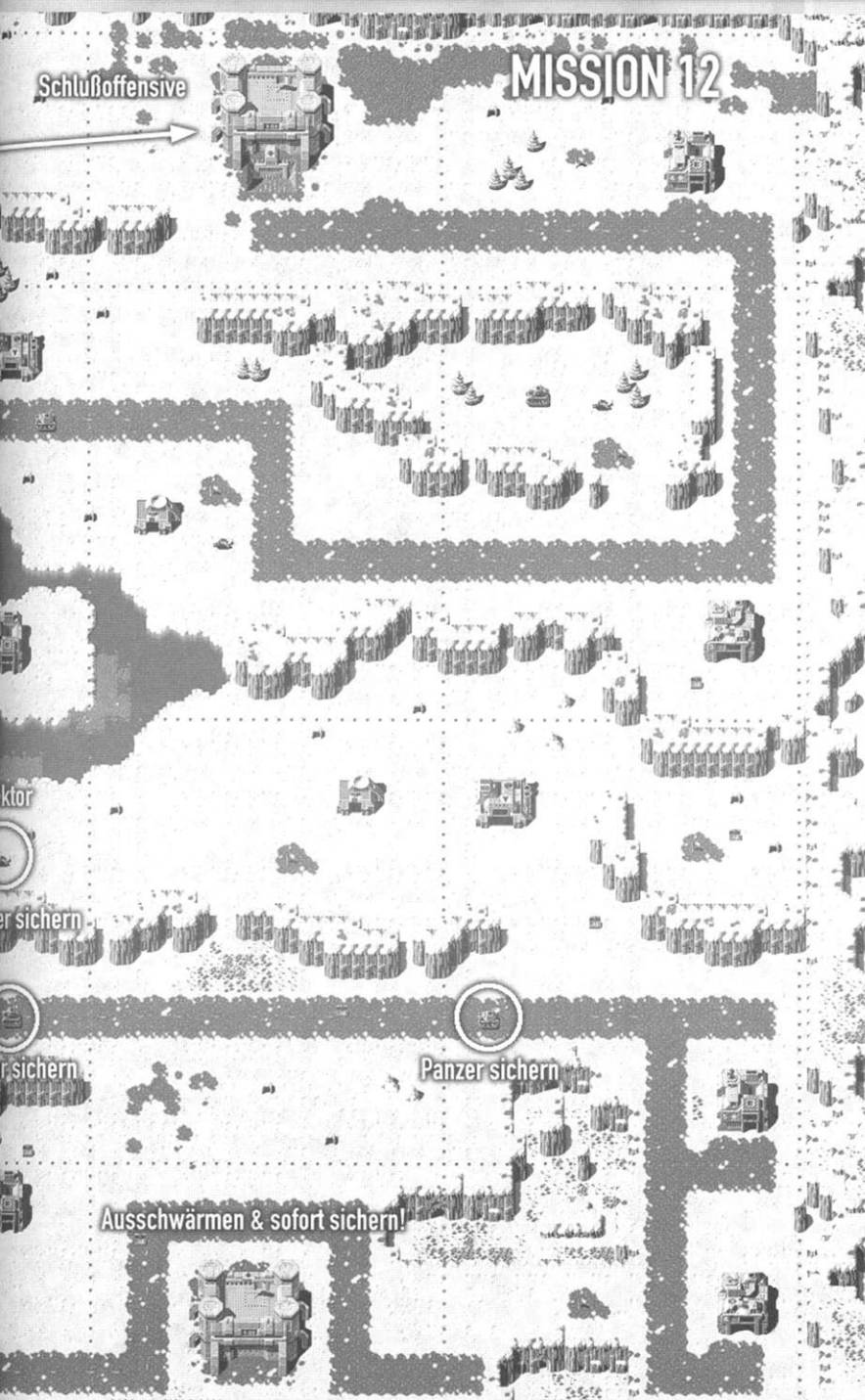
»Sumpffieber«

Lösungsvorschlag:

Die Verteidigungsanlagen des Forts sind leider nicht angemessen, also sollten Sie einige Geschütze bauen, um diesen bedauerlichen Mangel auszugleichen. Halten Sie die Brücke in dem zerstörten Zustand bis zum Zeitpunkt des finalen Angriffs, in dem eine Ablenkung über die Brücke sehr gut kommt.

Ihre Truppen schwärmen zu Beginn wie üblich aus und sichern soviel wie möglich. Hier heißt die Parole: Leichte Einheiten sind der Schlüssel zum Sieg. Ein Angriff mit leichten Panzern von hinten links erwischt in der Regel das Fort eiskalt auf der nur schwach verteidigten Rückseite und rettet den Tag auf elegante Weise. Bereiten Sie sich bei dieser Taktik innerlich darauf vor, die rechte Seite zu verlieren.



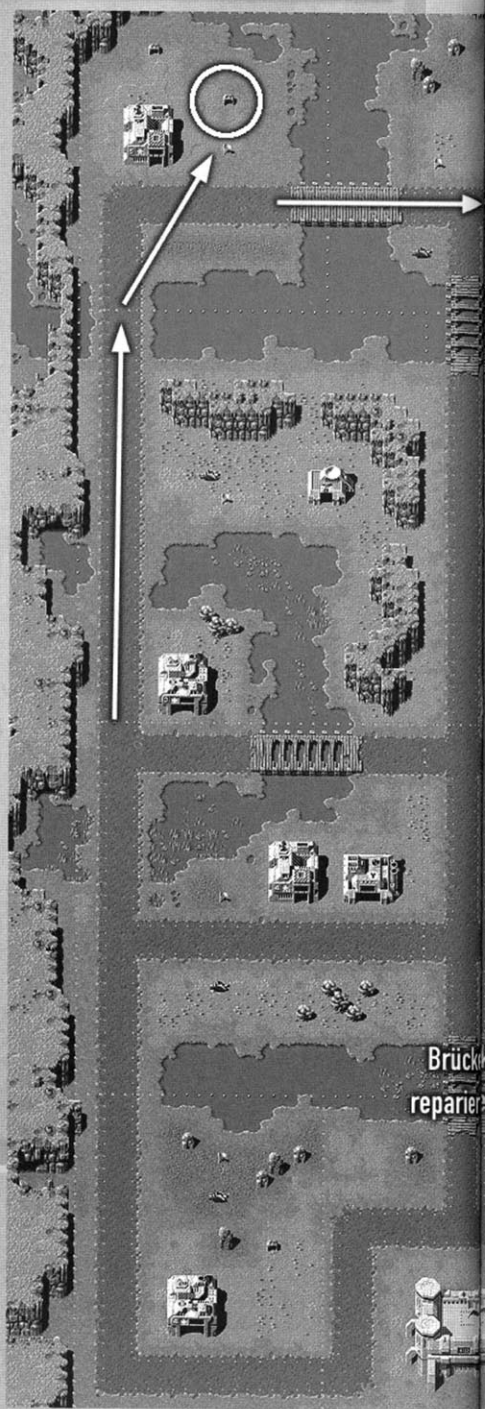


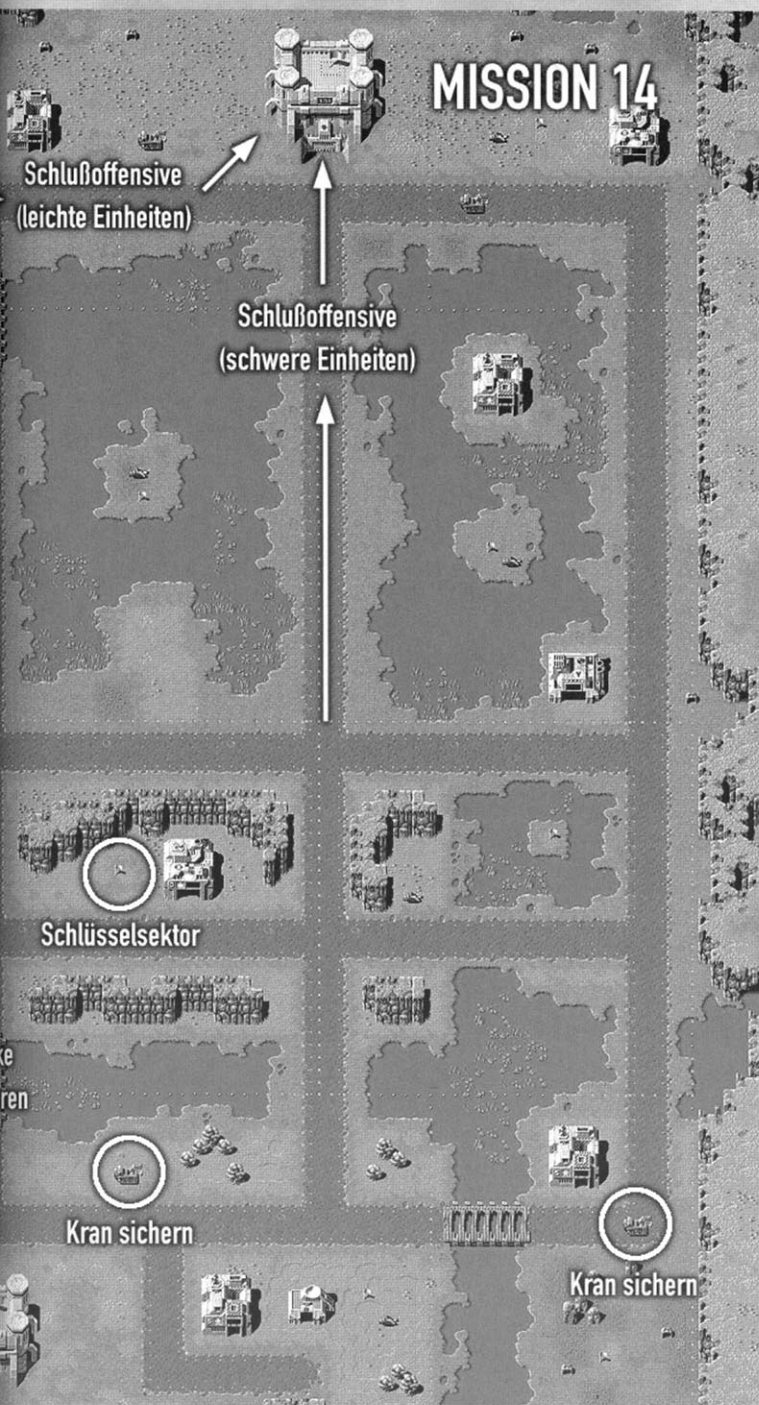
MISSION 13

Erste Offensive

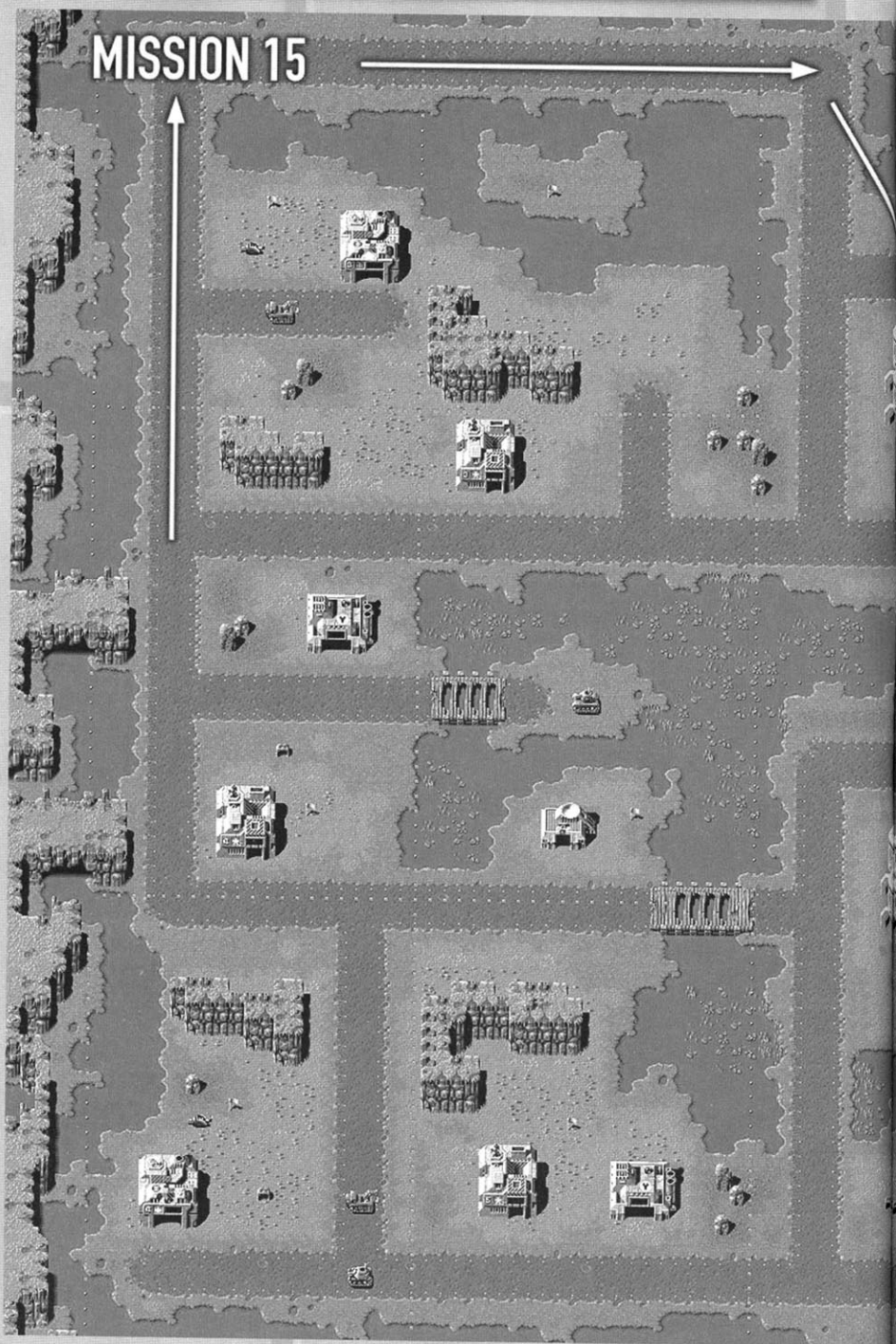
Panzer sichern

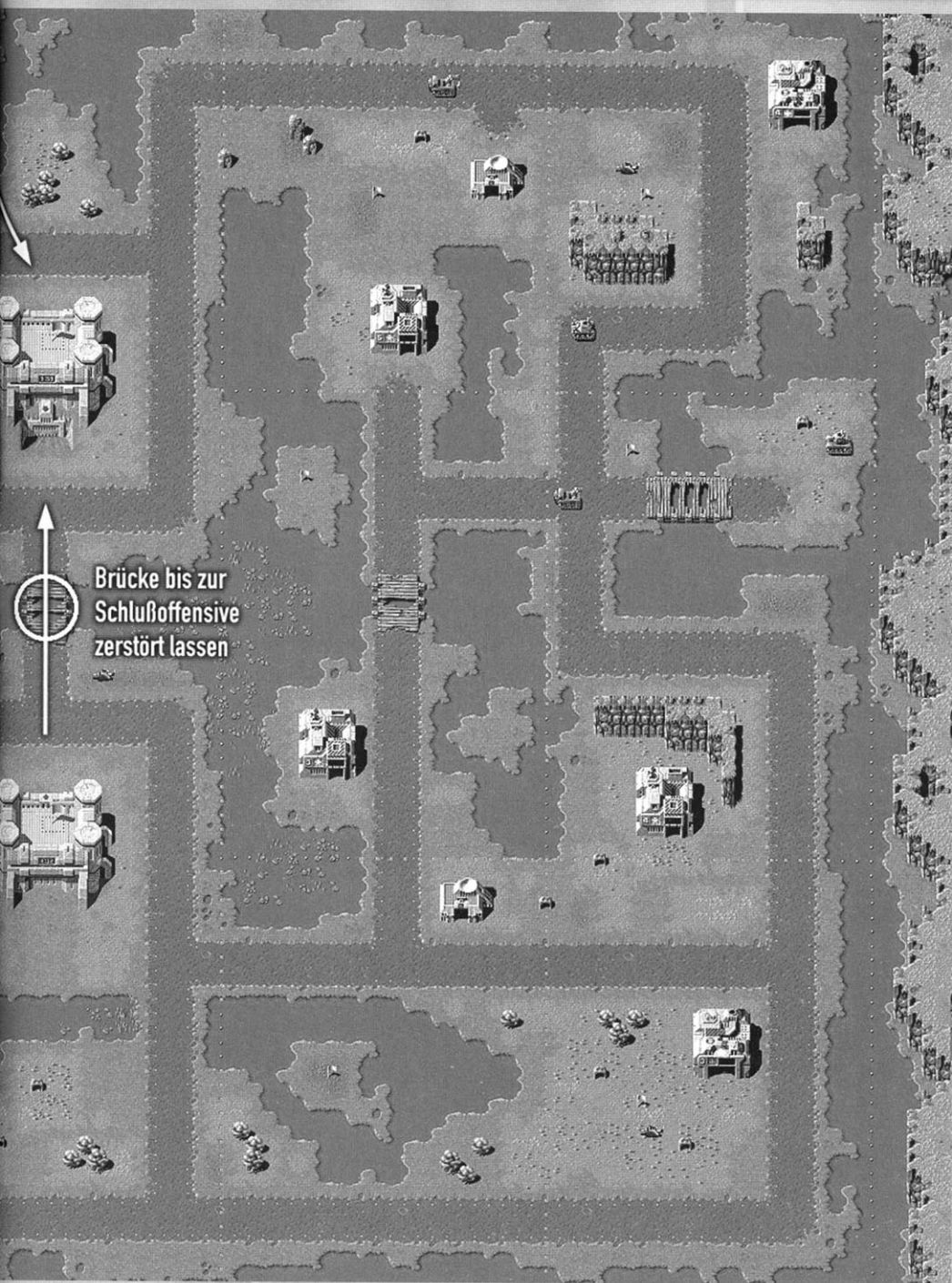






MISSION 15





Mission 14:**»Restaurierung«****Lösungsvorschlag:**

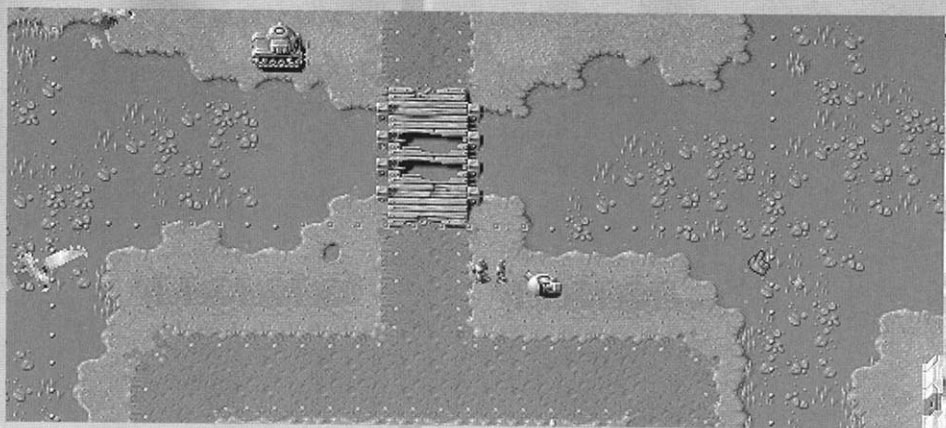
Holen Sie sich einen Kran, um die Brücke vor Ihrem Fort zu reparieren. Halten Sie mit aller Macht die Fabrik im Zentrum. Wenn möglich, starten Sie Störangriffe. Leider werden Sie vom Computer stark unter Druck gesetzt, schieben Sie also die Panzer von einem Gefecht zum anderen. Glücklicherweise ist eine Werkstatt in der Nähe des Kampfgebietes.

Starten Sie am besten einen Gegenangriff über die linke Flanke. Sie nehmen damit dem Angriff eine Menge Wucht. Stellen Sie die Zerstörung der Brücke sicher. Die Panzer können erst übersetzen, oder, wenn zuviel los ist, dann entsenden Sie diese zum Sammelpunkt für den Frontalangriff. Dieser Sammelpunkt befindet sich auf der Straße, die direkt auf das blaue Fort zuführt.

Mission 15:**»Sumpffieber«****Lösungsvorschlag:**

Die Verteidigungsanlagen des Forts sind leider nicht angemessen, also sollten Sie einige Geschütze bauen, um diesen bedauerlichen Mangel auszugleichen. Halten Sie die Brücke in dem zerstörten Zustand bis zum Zeitpunkt des finalen Angriffs, in dem eine Ablenkung über die Brücke sehr gut kommt.

Ihre Truppen schwärmen zu Beginn wie üblich aus und sichern soviel wie möglich. Hier heißt die Parole: Leichte Einheiten sind der Schlüssel zum Sieg. Ein Angriff mit leichten Panzern von hinten links erwischt in der Regel das Fort eiskalt auf der nur schwach verteidigten Rückseite und rettet den Tag auf elegante Weise. Bereiten Sie sich bei dieser Taktik innerlich darauf vor, die rechte Seite zu verlieren.



Mission 16:

»Leichte Brigade«

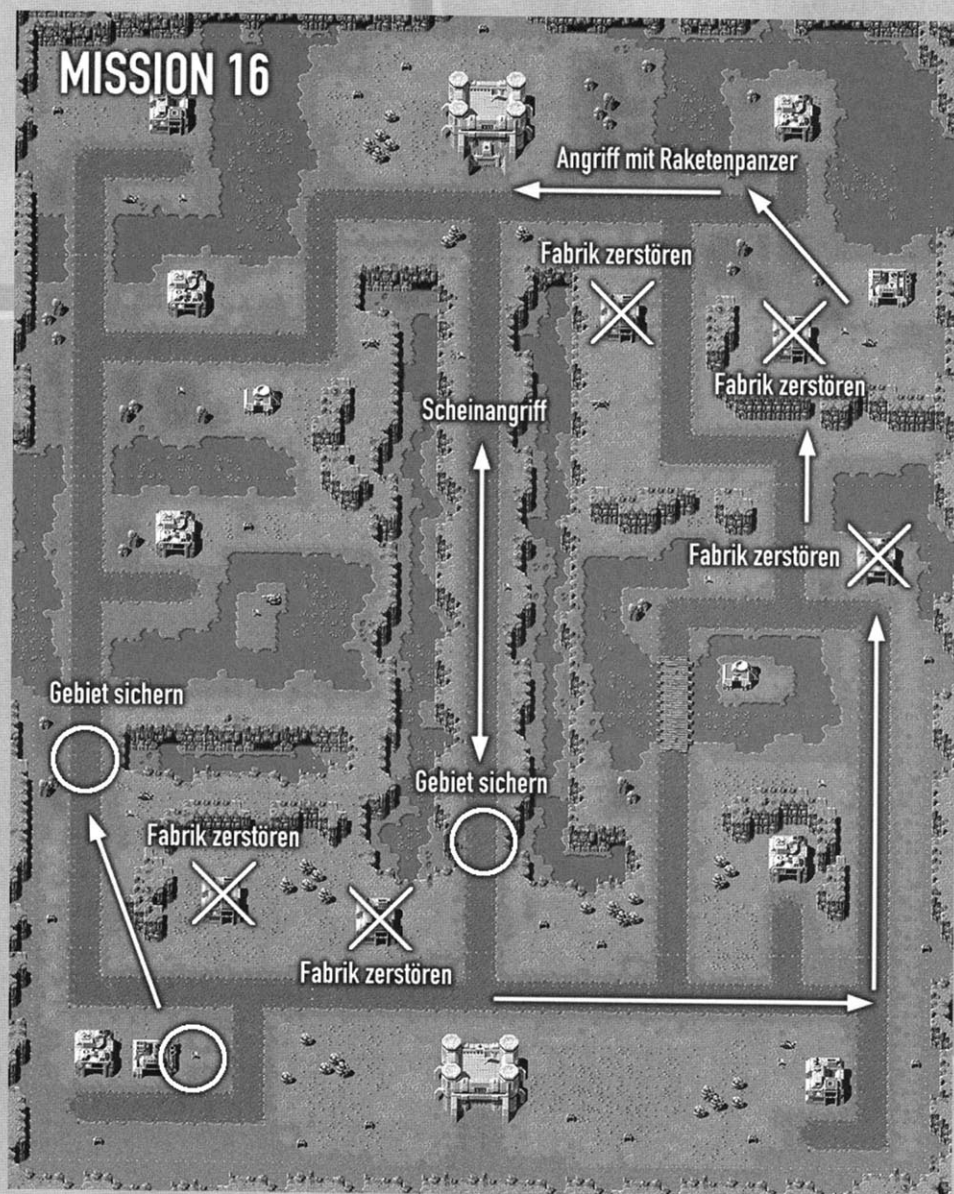
Lösungsvorschlag:

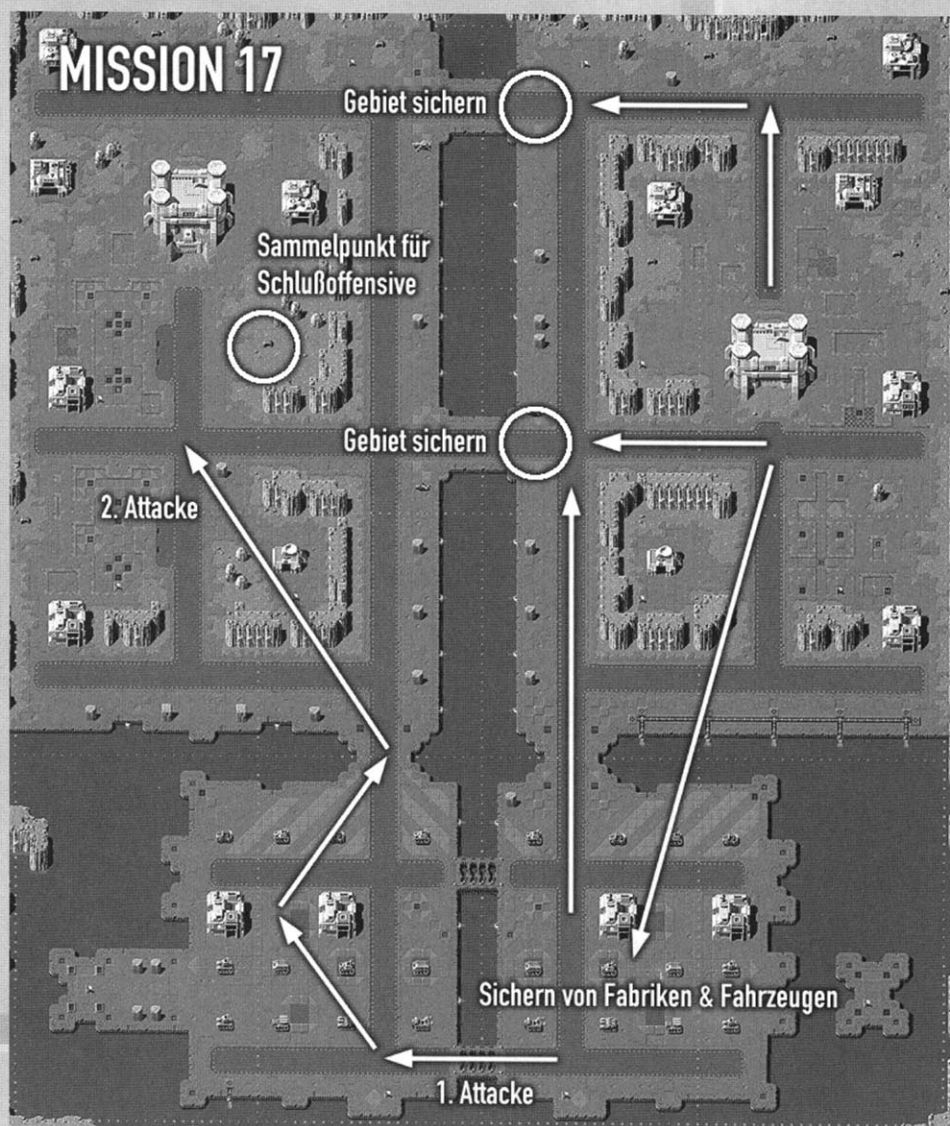
Hier gibt es zwei gänzlich unterschiedliche Vorgehensweisen: Sie können die Taktik der *Verbrannten Erde* anwenden, oder Sie spielen *Sekt oder Selters*.

Sekt oder Selters: Ziehen Sie **alle** Truppen durch die Mitte direkt auf das blaue Fort zu. Die Panzer werden eine Menge von den Haubitzen zu beiden Seiten einstecken, aber ein oder zwei Infanterieeinheiten können es bis zur Festung schaffen und eindringen. Die Erfolgschancen sind nicht so sonderlich hoch, aber durchaus vorhanden. Schlägt dieser Angriff fehl, dann haben Sie allerdings schon verloren ...

Konservativ: Konservativ ist hier nicht gleichbedeutend mit langweilig, wechseln Sie das nicht. Beide Panzer stoßen durch die Mitte vor, sichern die Flaggen und ziehen sich dann zurück, um einen Sperriegel vor dem eigenen Fort zu errichten. Infanterie sichert die Fabrik unten links und dann die Flagge im Westen, nahe der Mitte. Einzelkämpfer halten sich an der rechten Flanke und

zerstören dort die Brücke und, wenn möglich, auch die Fahrzeugfabrik am rechten Kartenrand. Die Fabriken vor Ihrem Fort müssen Sie ebenfalls zerstören, da die Sektoren nicht gehalten werden können und die Produktionsstätten nicht in feindliche Hände fallen dürfen. Die Fabrik im Süden stellt leichte Panzer her, welche die linke Seite verteidigen. Der schwere Panzer fährt Doppelschichten links und in der Mitte. Nachdem das Fort Geschütze zur Verteidigung der Mitte produziert hat, schlägt die Stunde des mittleren Panzers, der einen Angriff über die rechte Seite startet, unterwegs die feindliche Infanterie vernichtet und sich durch den Berg sprengt, die Infanteriefabrik vernichtet und die Fahrzeugfabrik erobert. Schließlich vernichtet er die zweite Infanteriefabrik und verteidigt die Fahne der Fabrik, bis ein Raketenpanzer fertiggestellt ist, der dieser Geschichte über die rechte Seite mit einem direkten Beschuß des blauen Forts ein Ende bereitet.





Mission 17:

»Parkplatz«

Lösungsvorschlag:

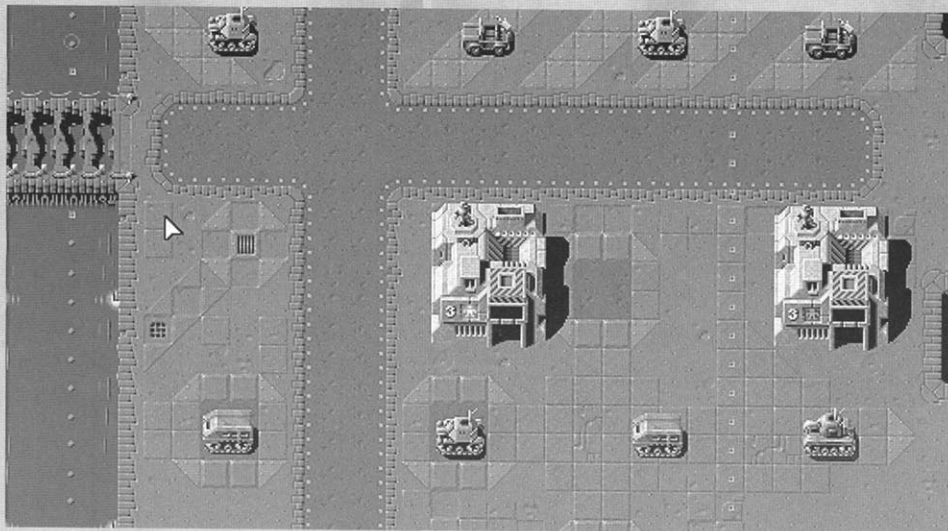
Level 17 ist eine Materialschlacht, wie sie bisher in »Z« noch nicht vorgekommen ist. Die sicherste Lösung ist ein 4-Stufen-Plan, der folgendermaßen aussieht:

1. Sichern Sie die angrenzenden Sektoren und die Zugänge zu Ihrer Hälfte im Norden. Schicken Sie einen Jeep in den Süden, um den großen Parkplatz zu nehmen. Produzieren Sie außer in Ihrem Fort Krieger, denn Sie brauchen die Besatzungen.
2. Schicken Sie die ersten gesicherten Fahrzeuge in den Norden, um dort bei der Verteidigung zu helfen. Welche Ein-

heiten da sind, spielt keine entscheidende Rolle.

3. Reparieren Sie die Brücke im Süden, und setzen Sie mit einem mittleren oder leichten Panzer über, bevor Sie sich von unten die feindlichen Sektoren und die restlichen zwei oder drei Fahrzeuge holen. Langsam können Sie die Produktion schwerer Einheiten in den Fahrzeugfabriken anlaufen lassen.

4. Sammeln Sie alle Einheiten, bis auf die Verteidiger im Norden, südlich des blauen Forts, und überrollen Sie die feindlichen Befestigungen mit purer Masse.



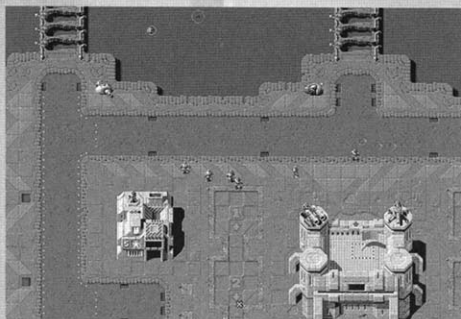
Mission 18:

»Brückenspiel«

Lösungsvorschlag:

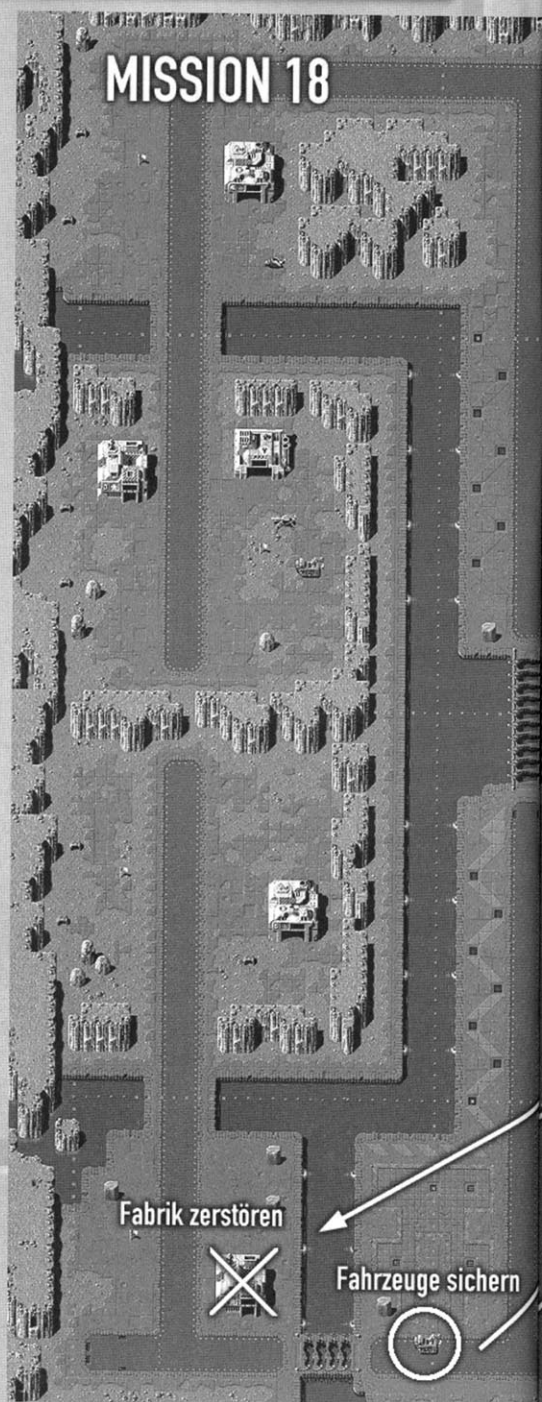
Schicken Sie die Einzelkämpfer nach unten links über den Fluß, und zerstören Sie die Fabrik auf der andern Seite. Besetzen Sie das Geschütz, und ziehen Sie dann den zweiten wieder über den Fluß zurück. Kommen Sie bitte nicht auf die Idee, die Brücke zu flicken, es paßt recht gut, daß sie kaputt ist ...

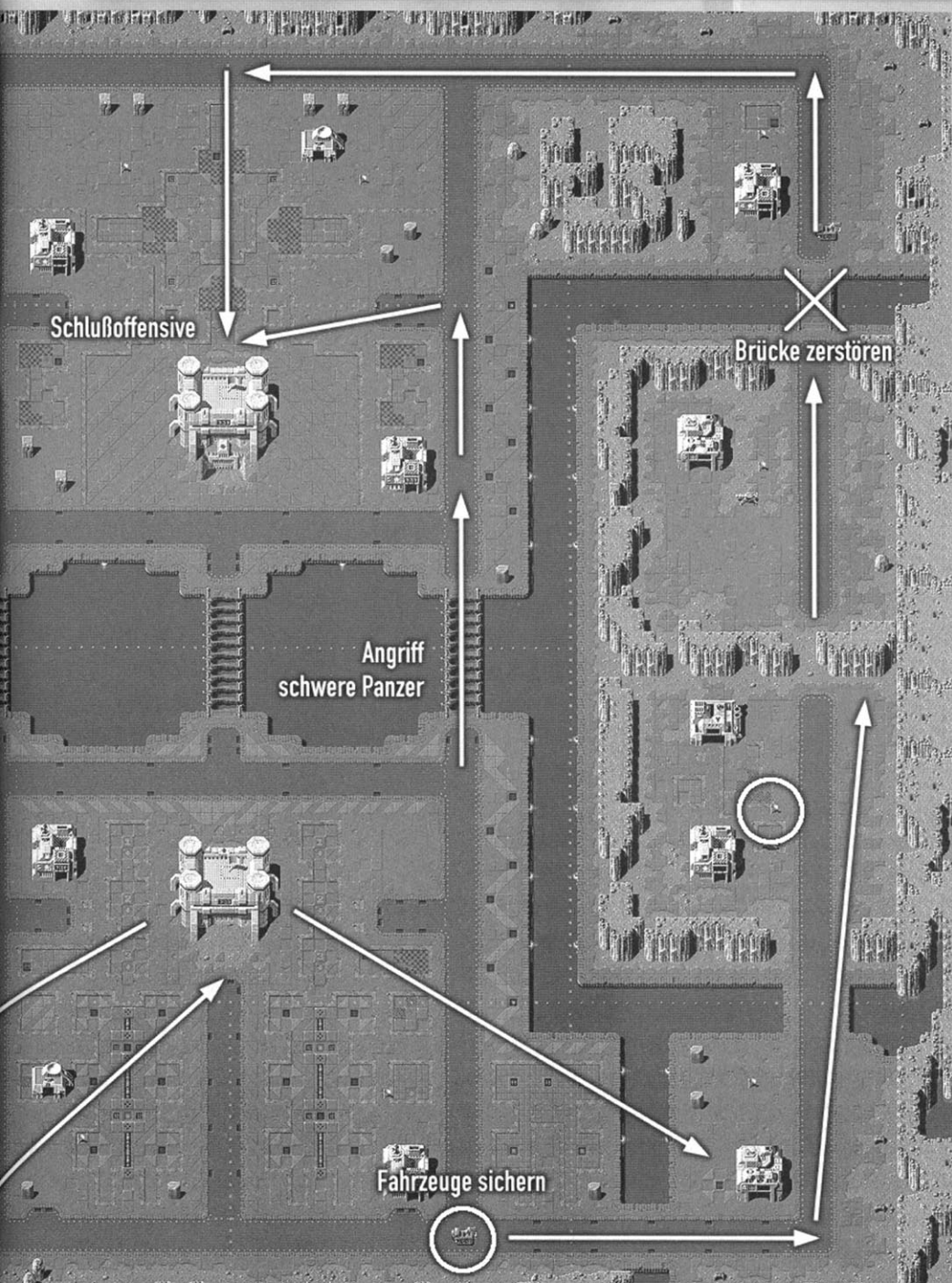
Der leichte und der mittlere Panzer ziehen über rechts nach Norden, machen unter Umständen einen schnellen Reparaturstopp in der frisch eroberten Werkstatt und ziehen dann weiter, um die feindliche Fahrzeugfabrik zu erobern und die Brücke zu zerstören. Einer Ihrer Kräne sollte sich nun auf dem Weg zur frisch zerstörten Brücke befinden. Die Vernichtung dient nur einem Zeitgewinn. In der Fabrik wird nun entweder ein Geschütz zur Verteidigung oder gleich ein Raketenpanzer hergestellt, der dann den finalen Vorstoß durchführt und sich dem gegnerischen Fort von hinten nähert, um es kunstvoll in handliche Teile zu zerschießen, ohne in die Reichweite der Verteidigungsgeschütze zu kommen.

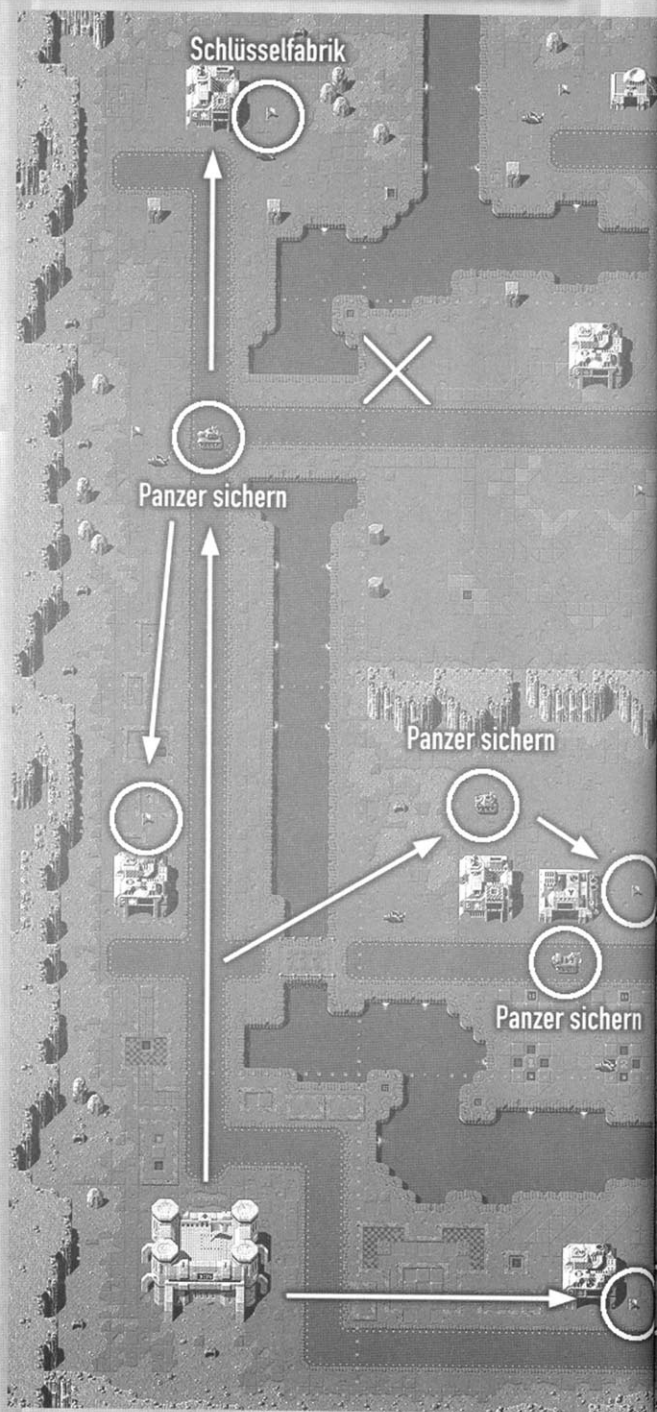


Der schwere Panzer hat eine nicht ganz einfache Aufgabe: Er muß die feindliche Infanterie im Wasser vernichten und dafür sorgen, daß die Brücken schön kaputt bleiben. Warten Sie am besten mit der Zerstörung der Brücken, bis sich ein Fahrzeug darauf befindet. Ist die Stellung gesichert, kann der schwere Panzer über die rechte Brücke die blaue Infanteriefabrik angreifen und hier eine Menge Unheil anrichten. Halten Sie den Panzer aber vom feindlichen Fort fern. Der zweite Kran dient der Instandsetzung der Brücke zur Überquerung.

MISSION 18

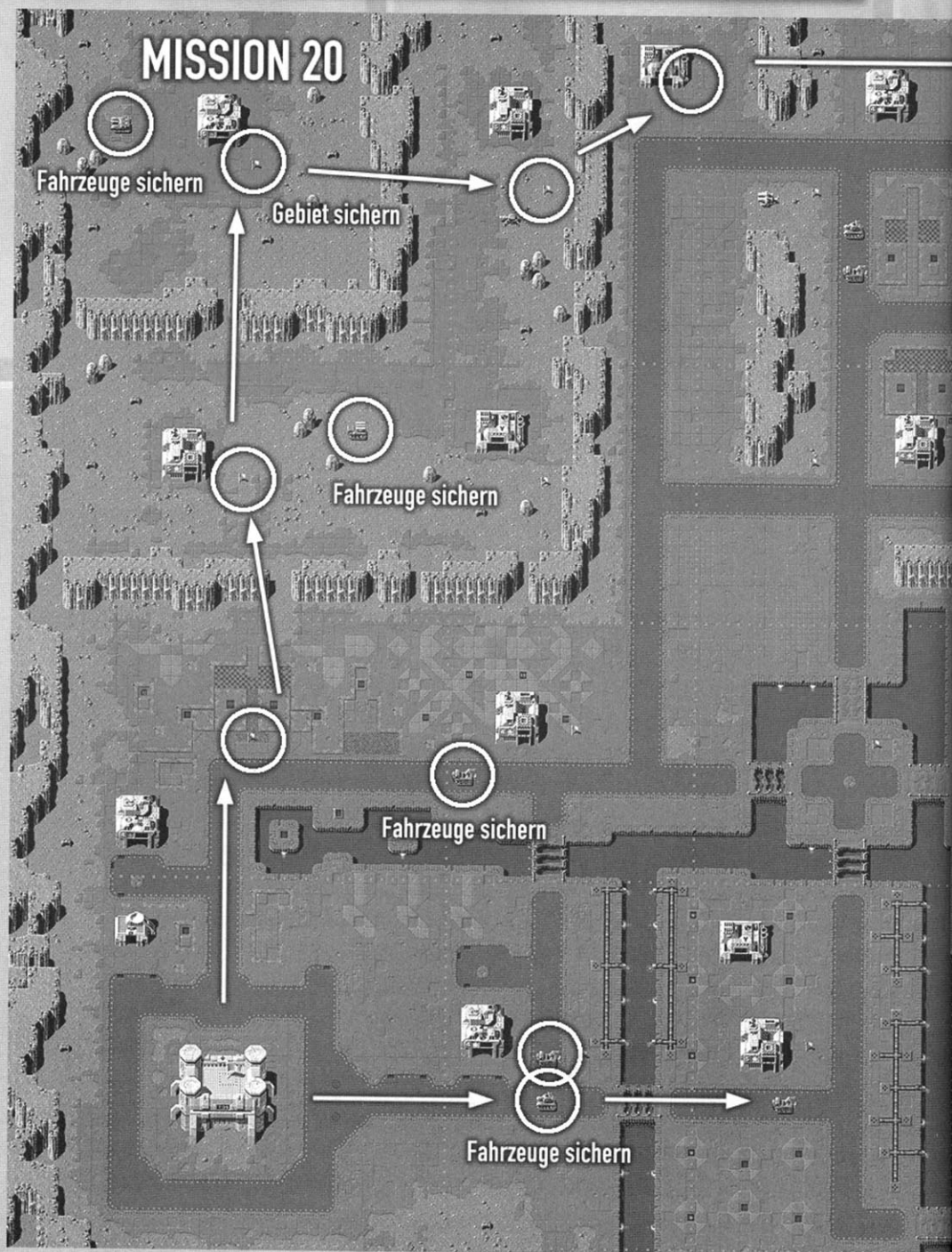


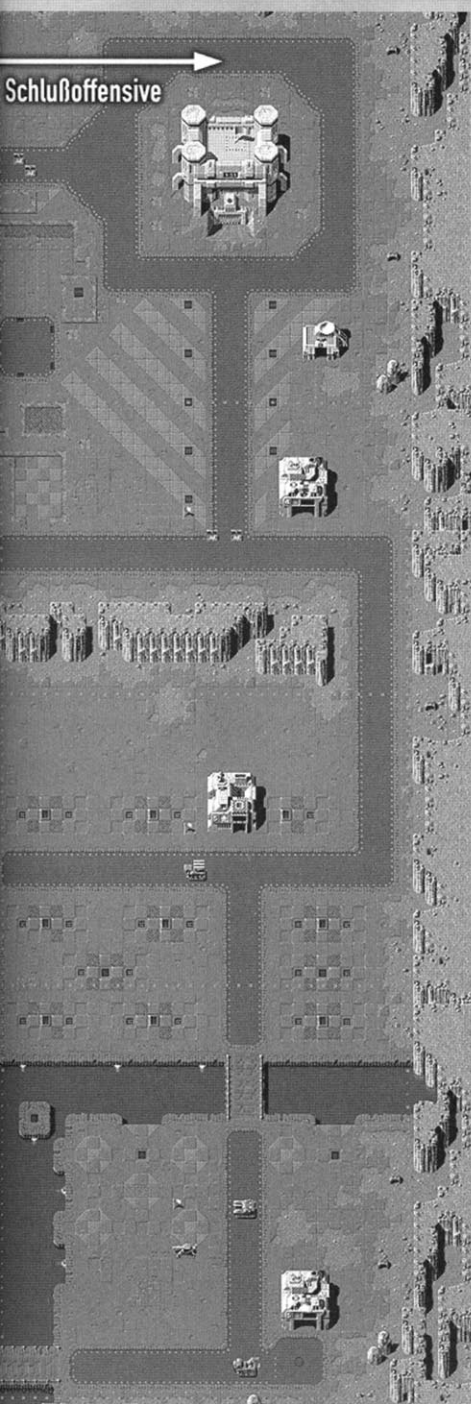






MISSION 20





Mission 19:**»Verwüstung«****Lösungsvorschlag:**

Schicken Sie den leichten Panzer und die Laser nach Norden, um dort die Fabrik zu nehmen und den mittleren Panzer zu sichern. Sammeln Sie die restlichen Sektoren erst auf dem Rückweg ein. Setzen Sie dann über die Brücke, und durchbrechen Sie die Berge, um sich mit dem zweiten Trupp zu treffen.

Der zweite Trup bestehend aus Schützen und den schweren Panzern, zieht nach Westen und sichert die Fabrik im südöstlichen Inselviertel.

Nach der Vereinigung beider Verbände marschieren Sie durch den Berg und die rechte Seite auf das blaue Fort zu. Starten Sie den schweren Panzer ruhig schon etwas vorher, sonst kommt er zu spät.

Versuchen Sie nicht, die linke Flanke zu verteidigen, denn hierbei handelt es sich wieder um ein Wettrennen, in dem der Gegner die bessere Ausgangsposition (mehr Einheiten) hat. Ich (Christian) habe es mit der Verteidigung versucht und festgestellt, daß man auf diese Weise nur mit exzellentem Timing zum Ziel kommt, welches man sich in etwa 20 bis 25 Versuchen erwirbt ... (Glücksfälle ausgenommen, wir reden von reproduzierbaren Ergebnissen ...)

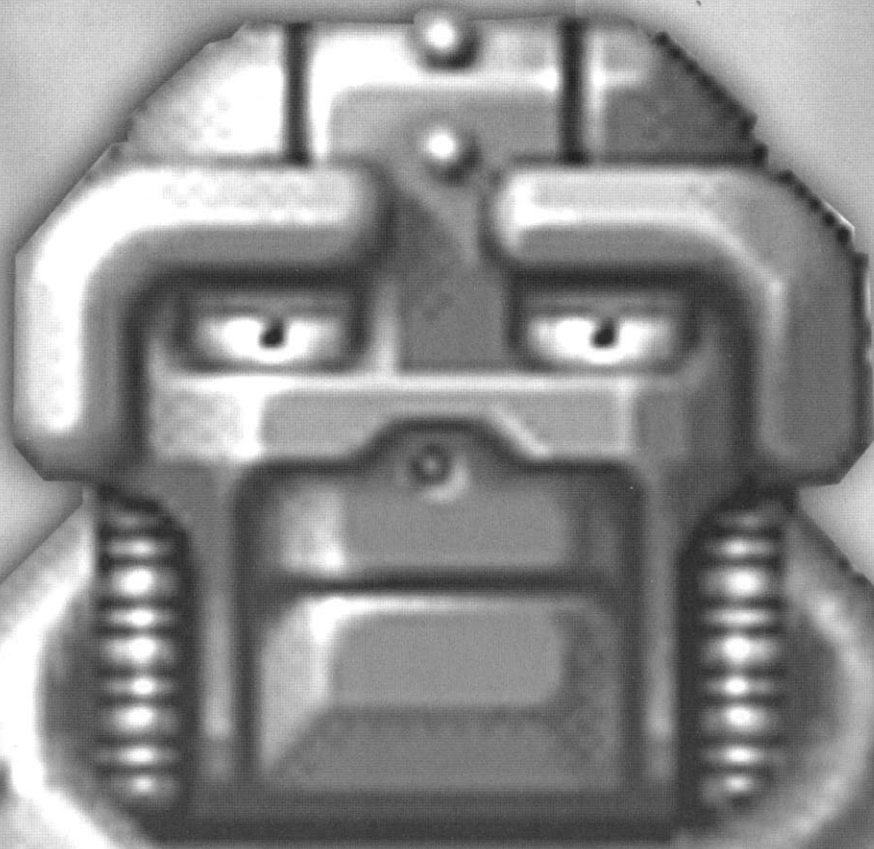
Mission 20:**»Z«****Lösungsvorschlag:**

Auf zum letzten Wettrennen dieses Spiels. Nach dem Startschuß sichern Sie sich wie gewohnt die nächsten Sektoren und die schweren Panzer, die in der Gegend stehen. Achten Sie auf eine gute Verteidigung im Süden, denn hier wird der Computer den Durchbruch versuchen. Eine Möglichkeit ist, die Brücke in einen schlechten Zustand zu versetzen (möglichst dauerhaft).

Für den Angriff empfehlen wir den massiven Vorstoß nach Norden und dann am Nordrand entlang nach Osten. Halten Sie sich nicht mit der Eroberung der Flaggen auf, sondern kümmern Sie sich um die Rückseite des Forts. Die Karte ist riesig, also müssen Sie sich auf das Wesentliche konzentrieren, um keine Zeit zu verlieren.

KAPITEL 4

MULTIPLAYER



Der Mehrspielermodus

Wie schon mehrfach in der Presse zu lesen war und wie wir in diesem Buch auch bereits erwähnt haben, ist der Computergegner bei »Z« mit einer der besten KIs (Künstliche Intelligenz) ausgestattet, die es bisher in Strategiespielen zu bekämpfen galt. Des weiteren haben es die 20 Level auf fünf verschiedenen Planeten oft ganz schön in sich, aber irgendwann sind auch diese 20 Level gespielt und haben ihren Reiz verloren. Was macht man dann? Das Spiel in den Schrank stellen und verstauben lassen? Nicht, wenn es nach den *Bitmap Brothers* geht, denn sie haben »Z« nicht nur eine hervorragende KI verpaßt, sondern auch einen Mehrspielermodus, der selbst nach Beendigung der 20 Ein-Spieler-Level noch viele Stunden Spaß verspricht.



Es liegt leider in der Natur eines Mehrspieler-Levels, daß die Ausgangssituation für alle zwei, drei oder vier Spieler identisch sein muß. Daher läßt sich auch nicht, wie bei den Ein-Spieler-Levels

eine eindeutige Lösungsstrategie aufzeigen. Man muß sich auf die Aktionen der Gegner einstellen, Bündnisse schließen und im richtigen Moment wieder brechen (hehehe) und vor allem auf die Fehler der anderen warten. Sollte »Z« das erste Spiel sein, bei dem Sie einmal einen Mehrspielermodus ausprobieren wollen, und Sie wissen noch nicht so recht, wie das alles funktioniert und was Sie genau tun müssen, dann legen wir Ihnen den nächsten Abschnitt (**Wie geht das eigentlich? Netzwerkgrundlagen**) besonders ans Herz. Hier erfahren Sie kurz und verständlich, welche Möglichkeiten Sie haben, mit anderen »Z«-Spielern zu spielen, und welche Vor- und Nachteile die jeweilige Lösung hat. Danach erklären wir Ihnen, wie Sie ein eigenes Ethernet-Netzwerk aufbauen, um auch mit mehr als einem Gegner spielen zu können. Keine Angst, Sie müssen kein Netzwerkfachmann sein, um das zu schaffen, etwas Grundwissen und ein wenig Zeit reichen schon. Auf eine Schilderung der Mehrspieler-Konfiguration von »Z« haben wir übrigens bewußt verzichtet, da diese bereits ausführlich und verständlich im Handbuch beschrieben wird. Im zweiten Abschnitt beschäftigen wir uns mit den Besonderheiten im Spiel, die der Mehrspielermodus von »Z« so mit sich bringt und mit allgemeinen Taktiken. Der dritte Abschnitt zeigt Ihnen dann alle 16 Mehrspielerkarten, von zwei bis vier Spielern, sowie Taktiktips zum Start.

Netzwerkgrundlagen

Keine Angst, in diesem Abschnitt wollen wir Ihnen nicht bis ins kleinste erklären, wie das mit Netzwerken funktioniert, damit Sie dann vor lauter Fachbegriffen überhaupt nicht mehr durchblicken. Wir wollen Ihnen vielmehr zeigen, daß man schon mit relativ geringem Aufwand und etwas Grundwissen den Mehrspielermodus genießen kann. Dies gilt übrigens nicht nur für »Z«, denn der Trend zu Netzwerkspielen und Mehrspielermodi in Strategie und Actionspielen ist nicht neu, Spiele wie *Command & Conquer*, und die inzwischen indizierten Spiele *DOOM*, *DOOM II* und *DukeNukem 3D* sind nur einige der Spiele, die gerade wegen der Mehrspielertauglichkeit so erfolgreich geworden sind. Die Grundlagen, die wir also in diesem Abschnitt anhand von »Z« erklären, sind mit Leichtigkeit auf so gut wie jedes andere Netzwerkspiel übertragbar.

Die wichtigste Besonderheit von »Z« wollen wir aber gleich am Anfang nennen, damit sie auch **jeder** liest: Beim Mehrspielermodus von »Z« (egal ob Modem, Nullmodem oder Netzwerk) ist die Spielgeschwindigkeit vom **langsamsten** Rechner abhängig! Das heißt, wenn Sie einen 486er haben, dann sollten Sie es tunlichst vermeiden »Z« unter Windows 95 zu spielen, da dieses zusätzliche Ressourcen frißt und dadurch das Spiel etwas verlangsamen kann.

Wie spielt man zu mehreren?

Es gibt bei »Z« mehrere Möglichkeiten, wie Sie sich mit Ihren Freunden messen können, sie alle haben Vor- und Nachteile, und deshalb wollen wir sie Ihnen auch erst einmal vorstellen, damit Sie dann das für Sie passende herausuchen können.

Modem

Wenn Sie in Ihrem Haushalt nur einen Rechner haben und trotzdem ohne größere Umbauten oder Anschaffungen einmal eine Runde »Z« gegen einen Freund spielen wollen, dann dürfte die Modem-Lösung wohl die einfachste sein, denn leistungsfähige Modems kosten heutzutage nicht mehr die Welt (28.800 bps Modems liegen zwischen 200 und 400 DM), und außerdem lassen sie sich ja für mehr als nur Spielen nutzen (Faxen, Homebanking, E-Mail, WWW u.a.).

Das einzige, was Sie tunlichst nicht aus den Augen lassen sollten, sind Ihre Telefongebühren, denn wenn man mal so richtig in eine fetzige Partie »Z« vertieft ist, dann vergißt man selbst ganz schnell die Zeit, der Gebührenzähler jedoch nicht.

Trotzdem darf man von einem Spiel, das über Modem läuft, keine Wunderdinge erwarten. Oft wird das Spiel doch etwas langsam, wenn sich viel auf dem Bildschirm tut und der Computer viele Einheiten bewegen muß. Erstaunlich ist, daß

man »Z« sogar mit 14.400 bps Modems recht brauchbar spielen kann. Es ruckelt zwar manchmal, aber ansonsten geht es überraschend gut! Ein anderes Problem sind da eher die Verständigungsschwierigkeiten, die manche Modems miteinander haben. In der Regel sollten sich alle Modems untereinander verstehen, aber eben nur in der Regel. In der Praxis ist es leider immer ein Glücksspiel, ob das eigene Modem mit dem des Freundes nun »kann« oder »nicht kann«. Hierzu ein kleiner Tip: Auch wenn man etwas mehr bezahlen muß, Marken-Modems leisten in der Regel bessere Dienste und produzieren weniger Fehler als Stapelware aus dem Elektro-Discounter oder aus dem Warenhaus. Ein letzter Tip noch zur Verbindungsqualität. Oft ist die Spielgeschwindigkeit auch davon abhängig, wie gut die Qualität der Telefonleitung ist, die man benutzt. In vielen Städten hat die Telekom bereits alle ihre Leitungen auf die leistungsfähigeren digitalen Vermittlungsstellen umgestellt. Sollte das bei Ihnen nicht der Fall sein, oder haben Sie beim Spielen über das Modem häufiger Verbindungsprobleme, dann versuchen Sie es mal mit folgendem Trick: Wählen Sie, auch wenn Ihr Spielpartner im selben Ort wohnt, immer die Vorwahl Ihres Ortsnetzes mit. In der Regel werden Sie dann über eine digitale Vermittlungsstelle geleitet. An Telefongebühren zahlen Sie natürlich trotzdem nur den Ortstarif.

Vorteile:

- Preisgünstig
- Einfache Installation
- Die beiden Computer brauchen nicht im selben Raum zu stehen.

Nachteile:

- Erst bei 28.800 bps Modems wirklich zügig spielbar
- Auf die Dauer hohe Kosten für Telefongebühren
- Limitierung auf zwei Spieler

Nullmodem

Wenn Sie in Ihrem Haushalt zwei Rechner haben oder einer Ihrer Freunde nichts dagegen hat, den eigenen Rechner samt Bildschirm und Zubehör abzubauen und bei Ihnen für einen unterhaltsamen Spieleabend oder ein nettes »Z«-Wochenende wieder aufzubauen, dann ist das Nullmodem-Kabel sicher die einfachste und billigste Lösung.

Das Nullmodem-Kabel ist ein einfaches serielltes Kabel mit einer bestimmten Pinbelegung, mit dem zwei Rechner miteinander verbunden werden können. Ein solches Nullmodem-Kabel erhalten Sie in jedem Elektronik- oder Computerfachgeschäft für weniger als 50 DM.

Achtung, ein normales **Modem**-Kabel funktioniert nicht!!! Mit diesem Kabel können Sie dann auf einfache Weise eine Verbindung zwischen zwei Rechnern über die serielle Schnittstelle herstellen,

die vier bis achtmal schneller ist als eine Modemverbindung, nämlich 115.200 bps.

Diese Verbindungsgeschwindigkeit sollte ausreichen, um die meisten Spiele, wie auch »Z« einigermaßen flüssig spielen zu können. Es kann aber immer noch zu Verzögerungen kommen, wenn die Rechner sehr langsam sind, die seriellen Schnittstellen nicht optimal eingestellt sind oder das Spiel sehr viel auf dem Bildschirm darstellen muß.

Der größte Nachteil dieser Lösung ist aber, daß Sie nur mit einem Gegner spielen können und Ihnen somit Schlachten gegen zwei oder drei Gegner vorenthalten bleiben.

Vorteile:

- Schnellere Verbindung als beim Modem
- Preisgünstig
- Einfache Installation

Nachteile:

- Limitierung auf zwei Spieler
- Im Vergleich mit Ethernet deutlich langsamer

Ethernet-Netzwerk

Wenn man an Ethernet-Netzwerke denkt, dann denkt man automatisch an große Firmen, teure Server und komplizierte Software. Die Wirklichkeit muß aber bei weitem nicht so aussehen. Mit wenigen hundert DM für Netzwerkkarten, Coax-Kabel, T-Stücke und Terminatoren (die

Begriffe werden im Abschnitt **Ethernet-Glossar** erklärt!) sind Sie in der Regel schon dabei, und die Software ist auch nicht so kompliziert einzurichten und zu bedienen, wenn man einige Grundkenntnisse über MS-DOS oder Windows 95, Interrupts und I/O-Adressen hat.

Die Übertragungsgeschwindigkeit eines Ethernet-Netzwerkes beträgt maximal 10.485.760 bps (10 Mbps), das ist rechnerisch das Neunzigfache einer Nullmodem-Verbindung. In der Praxis wird bei einem einfachen Ethernet-Netzwerk auf *Thin Wire*-Basis etwa ein Drittel des maximal möglichen erreichbar sein, was immer noch das Dreißigfache einer Nullmodem- und das Hundertzwanzigfache einer Modemverbindung ist.

Sie sehen also, rein rechnerisch und auch praktisch ist das Ethernet-Netzwerk die überlegene Verbindung. Einziger Nachteil ist die, im Vergleich zu Modem und Nullmodem, kompliziertere Installation. Zu empfehlen ist ein Ethernet-Netzwerk dann, wenn mehrere Computer in einem Haushalt vorhanden sind, die sich von ihrer Leistungsfähigkeit für Netzwerkspiel eignen.

Ein kleiner Hinweis noch: Sollten Sie Ihren Computer bisher noch nie geöffnet haben und sich nicht sicher sein, ob sich die Installation problemlos über die Bühne bringen läßt, dann bitten Sie einen Freund um Hilfe, der sich damit aus-

kennt, oder lassen Sie sich die Netzwerkkarten von einem Fachhändler einbauen, um Problemen vorzubeugen.

Vorteile:

- Schnellste Verbindung aller vorgestellten Möglichkeiten
- Limitierung der Spielerzahl nur durch das Spiel

Nachteile:

- Teuerste aller vorgestellten Möglichkeiten
- Viele Leute glauben, es wäre sehr kompliziert

Ein Ethernet-Netzwerk für »Z«

Netzwerkaufbau

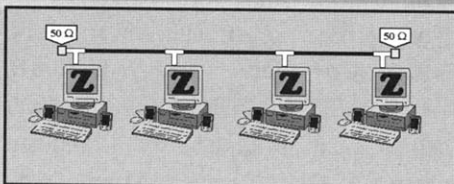
Es gibt zwei Netzwerktypen bzw. Netzwerktopologien, die Sie kennen sollten, bevor Sie eine Netzwerkkarte kaufen und sich Ihr kleines LAN aufbauen, denn jede dieser Ethernet-Konfigurationen hat bestimmte Hardware- und Kabelvoraussetzungen. Die beiden Topologien sind *Thin Wire* und *Twisted Pair*.

Für ein kleines Netzwerk, das für Netzwerkspiele oder gelegentlichen Datenaustausch verwendet werden soll, empfehlen wir das deutlich billigere und einfachere *Thin Wire-Ethernet*. Wenn Sie jedoch später einmal ein größeres Netz aufbauen möchten, dann empfehlen wir, Netzwerkkarten zu kaufen, die sowohl einen *Thin Wire/BNC*-Anschluß als auch

einen *Twisted Pair*-Anschluß besitzen, damit Sie die Karten nur einmal kaufen müssen. Man sollte übrigens keine billigen Netzwerkkarten kaufen, sondern sollte auch hier darauf achten Markenhardware zu kaufen. Für ein paar Mark mehr erspart man sich oft viel Ärger mit inkompatiblen Karten oder fehlenden Treibern. Wenn Sie das Netz zusammen mit den Rechnern Ihrer Freunde aufbauen möchten, dann achten Sie bitte möglichst darauf, daß Sie alle die gleichen Netzwerkkarten kaufen, damit gibt es die wenigsten Probleme!

Thin Wire-Ethernet

Das *BNC* oder auch *Thin Wire* genannte Ethernet-Netzwerk verwendet Coaxialkabel als Verbindung zwischen den einzelnen PCs, die das Netzwerk bilden sollen. Das Coax-Kabel wird über einen T-förmigen BNC-Adapter (ein sog. T-Stück) an die Netzwerkkarte angeschlossen. Die beiden Computer am jeweiligen Ende des Netzwerkstranges müssen mit einem 50- Ω -Abschlußwiderstand (*Terminator*) ausgestattet sein. Für eine bessere Verständlichkeit werfen Sie einen Blick auf die folgende Grafik.



Live-Mitschnitt einer Offensive

Peter: -> Bernd: Hey Bernd, jetzt komm ich! Hehe!

Peter: -> Chris: Hey Chris, bleib von meiner Fabrik weg.

Chris: -> Peter: Don't panic, ich will bloß da durch!

Bernd: -> Peter: Kannst Du mir Christian mal vom Hals schaffen?

Peter: -> Bernd: ;-) hehe es wird mir ein Vergnügen sein, laß
mir nur die Fabrik da oben ...

Bernd: -> Peter: Geritzt

Peter: -> Chris: Sag mal, wenn Du mir die Fabrik rechts über-
läßt, dann darfst Du auch durchfahren ...

Chris: -> Peter: Spinnst Du Keule?

Peter: -> Chris: tja, ich fürchte dann muß ich Wegzoll erheben

Chris: -> Peter: Heh, das war mein Panzer!!!

Peter: -> Chris: hihhi, war das ein schöner Schuß!

Peter: -> Chris: AUTSCH!!!! Das war UNFAIR!!!

Chris: -> Peter: Hohoho, now I have a Machine-Gun!

Peter: -> Bernd: H E L P ! ! !

Bernd: -> Peter: Tja ich fürchte ...

Peter: -> Bernd: VERRÄTER!!! Na warte!

Chris: -> Peter: Wie war das mit dem Wegzoll?

Peter: -> Chris: mir wurscht, ich mach euch alle kalt!

Peter: -> Alle: ICH MACH EUCH FERTIG !!! :-0

Bernd: -> Alle: Das ist unfair, 2 gegen einen.

Chris: -> Bernd: Hasta la vista Baby!

Peter: -> Chris: wech isser ...

Peter: -> Chris: HEY Du wirst doch nicht!!!

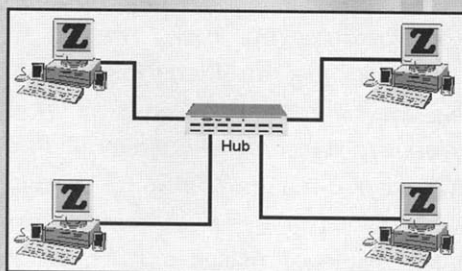
Chris: -> Peter: By By !

Peter: -> Chris: Ich glaub ich geh kaputt ...

T H E E N D

Twisted Pair/10BaseT-Ethernet

Ein *Twisted Pair*-Netzwerk verbindet die einzelnen Computer mit einem sog. Hub. Diese Netzwerktopologie verwendet *Twisted Pair*-Kabel mit RJ45 (Western)-Steckern. Ein Hub hat eine bestimmte Anzahl von Steckplätzen, an die jeweils ein Computer angeschlossen wird. Während also das *Thin Wire*-Ethernet einem langen Strang gleicht, sieht ein *Twisted Pair*-Netz eher wie ein Stern aus (vergl. Grafik unten). Der Vorteil eines *Twisted Pair*-Netzwerkes ist die bessere Steuerbarkeit und die geringere Störanfälligkeit des Netzes. Der Nachteil sind die sehr hohen Preise für Hubs, die es eigentlich nur für größere Netze rentabel machen.



Ethernet unter DOS

Wie Sie bei der Beschreibung der Netze schon gesehen haben, ist es bei beiden Netzen nicht nötig, einen eigenen Server für das Netz zu haben, da die Rechner selbst als Server und Clients gleichzeitig funktionieren.

Laufen Ihre Rechner unter MS-DOS (egal ob mit oder ohne Windows), dann müs-

sen Sie, nachdem Sie die Netzwerkkarte eingebaut haben, aus der mit Ihrer Netzwerkkarte mitgelieferten Software alle Treiber für einen *Novell Netware Client* und für das *IPX Protokoll* installieren. Danach starten Sie das Netzwerk nach den Angaben des Handbuches, und schon können Sie mit dem Spielen beginnen.

Ethernet unter Windows 95

Wenn Ihre Rechner bereits alle mit Windows 95 ausgestattet sind, dann ist die Installation der Netzwerktreiber noch einfacher, da in der Regel alle nötigen Treiber schon auf der Windows 95-CD enthalten sind. Nachdem Sie die Netzwerkkarte eingebaut haben, starten Sie aus der Systemsteuerung den Hardware-Assistenten, und lassen Sie Windows 95 nach Ihrer Karte suchen. Wenn Sie eine Markenkarte gekauft haben, die bereits für Windows 95 vorbereitet ist, sollte Windows keine Probleme haben, sie zu erkennen. Ist die Karte installiert, öffnen Sie in der Systemsteuerung das Feld **Netzwerk** und installieren unter dem Punkt **Client** den *Client für Netware-Netzwerke* und unter dem Punkt **Protokoll** das *IPX/SPX-kompatible Protokoll* für Ihre Netzwerkkarte, und schon kann es losgehen. Sollten Sie weitere Fragen haben, finden Sie die Antwort bestimmt in der Windows 95-Online-Hilfe.

Ethernet-Glossar

BNC

Siehe *Thin Wire-Netzwerk*.

Coax-Kabel/RG58

Ein Standardkabel für Ethernetverbindungen auf *Thin Wire/BNC*-Basis, da es eine hohe Datenübertragungsrate ermöglicht und gleichzeitig sehr resistent gegen Störungen ist. Die Kabel sind mit BNC-Steckern versehen.

Ethernet

Ein ursprünglich von DEC, Intel und Xerox entwickeltes Netzwerksystem. Es hat eine maximale Bandbreite (Übertragungsgeschwindigkeit) von 10 Megabits pro Sekunde und unterstützt *Coaxial*-, *Twisted Pair* (10Base-T)- und Glasfaserkabel.

Hub

Verbindungs- und Kontrollgerät für *Twisted Pair*-Netzwerke.

(IPX) Internetwork Packet Exchange

Ein Protokoll der Firma Novell, das den Datenaustausch in einem Netzwerk ermöglicht.

Terminator

Ein Abschlußwiderstand von 50 Ω , der bei einem *Thin Wire-Ethernet* an beiden Enden des Netzwerkstranges aufgesteckt werden muß.

Thin Wire-Netzwerk

Netzwerktopologie, die Coaxial-Kabel und BNC-Steckelemente verwendet und in einem oder mehreren Strängen aufgebaut wird. An jedem Ende eines Stranges muß sich ein *Terminator* befinden.

Twisted Pair-Kabel

Kabeltypus für *Twisted Pair*-Netzwerke, bei denen zwei Kabel lose miteinander verschlungen sind, um Störungen zu reduzieren. Die Kabel sind mit RJ45/Western-Steckern.

Twisted Pair-Netzwerk

Netzwerktopologie, die *Twisted Pair*-Kabel und RJ45-Stecker verwendet und zusammen mit einem *Hub* zu einem sternförmigen Netz aufgebaut wird.

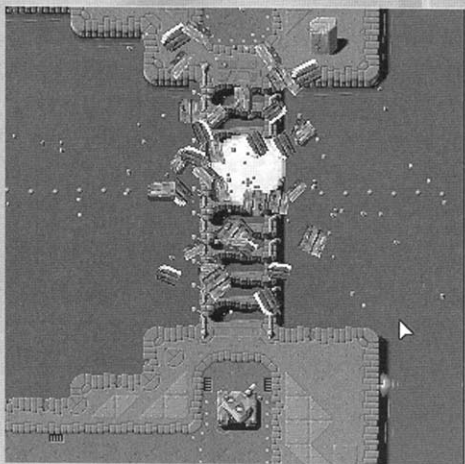
Tips & Multiplayer-Taktiken

Vieles zum Thema Taktiken wurde ja bereits im Kapitel **Einige Taktiken, die Sie zum Erfolg führen können** besprochen, wir wollen uns hier also bewußt einmal dem zuwenden, was es an Tips, Taktiken und Besonderheiten im Mehrspielermodus zu beachten gilt.

Besonderheiten

Der Mehrspielermodus hat einige spieltechnische Besonderheiten, die zwar schon im Handbuch erwähnt wurden, auf die man aber in einzelnen Punkten nochmals eingehen sollte.

1. Zerstörte oder beschädigte Brücken und Gebäude werden nach etwa zwei Minuten vom Computer selbständig repariert. Das klingt sehr angenehm, da man sich die Produktion von Kränen sparen kann, aber die negativen Seiten wird man schon sehr bald zu spüren bekom-



men. In den Mehrspielerlevels sind nämlich häufig wichtige Zufahrtswege zum gegnerischen Fort durch zerstörte Brücken unterbrochen. Versäumt man jetzt, diese Brücken zu sichern (oder durch ein passend platziertes Geschütz dauernd wieder kaputt zu schießen), dann kann es passieren, daß der Gegner auf einmal an unsere Hintertür klopft, ohne daß wir ihn haben kommen sehen ...

2. Der Gegner kann wie im Einzelspielermodus entweder durch Vernichtung aller seiner Einheiten besiegt werden, oder durch die Besetzung seines Forts. Normalerweise wird man natürlich versuchen, den einfachsten Weg zum Sieg zu nehmen, denn bei »Z« ist das einzige, was man nicht hat, Zeit. Genau bei dieser Annahme sollte man im Mehrspielermodus bei drei oder vier Spielern allerdings vorsichtig sein, denn übergroße Hast kann hier manchmal auch ein Fehler sein. Es ist nämlich im Gegensatz zum Ein- oder Zweispielermodus schon ein Unterschied, ob Sie alle gegnerischen Einheiten vernichten oder das Fort einnehmen. Wenn Sie nämlich alle Einheiten des Gegners vernichten, dann werden alle Sektoren, die er besetzt hielt, wieder neutral und können von jedem eingenommen werden. Übernehmen Sie aber das Fort des Gegners, dann werden alle seine Einheiten aus dem Spiel eliminiert, und seine Sektoren gehören Ihnen. Sicher, alle Sektoren werden Sie in einem

solchen Fall nicht halten können, aber einige werden es schon sein, und mit diesen zusätzlichen Sektoren verschaffen Sie sich den Vorteil, der schließ-



lich spielentscheidend sein kann. Ach ja, ich habe vergessen zu erwähnen, daß diese Aktion im Vierspielermodus oft dazu führt, daß sich die beiden übriggebliebenen Spieler kurzfristig gegen Sie verbünden, um den gemeinsamen Feind zu vernichten, aber das sind eben Probleme, mit denen ein zukünftiger Herrscher zurechtkommen muß. Das bringt uns auch schon zum nächsten Punkt: die Schwierigkeiten des Herrschens und ...

Die hohe Kunst der Diplomatie

Wer hin und wieder mal mit ein paar Freunden Brettspiele gespielt hat (bevorzugt Strategiespiele oder Monopoly oder ähnliches), der wird sie kennen, die geheimen Absprachen, Friedensverträge, Waffenstillstandsabkommen und Angriffspakte, die zwischen den einzelnen Spielern geschlossen werden. Genau das macht in der Regel die Mehrspielerszenarien von Strategiespielen so interessant, denn keiner der Spieler kann auf sich alleine gestellt überleben und siegen. Es ist immer nötig, daß man sich mit einzelnen Spielern arrangiert, um andere Spieler auszuschalten, um sich dann schließ-

lich und endlich doch gegen den ehemaligen Vertragspartner zu wenden, denn am Schluß gilt immer, »Es kann nur einen geben!!!«

Der Dreh bei »Z« ist, daß man manche Spiele ohne die Hilfe seines Gegners gar nicht gewinnen kann. Die Hilfe kann im optimalen Fall militärischer Natur sein, aber in den meisten Fällen wird es höchstens ein »Stillhalten« des Gegners sein, damit man sich anderen Gefahren zuwenden kann.

Ein geschickter Taktiker schließt am besten mit zwei Leuten gleichzeitig einen Vertrag, um dem einen dann in den Rücken zu fallen, sobald er mit dem Angriff auf seinen Feind begonnen hat. Mit etwas Glück reiben sich die zwei auf, und man kann sich dann in Ruhe um die Reste kümmern (bei vier Spielern wird das schon schwieriger). Der größte Nachteil dieser Taktik ist allerdings, daß Ihre Mitspieler Ihren Verträgen irgendwann nicht mehr trauen werden, wenn Sie sie zu oft hinters Licht geführt haben. Legen Sie sich also in jedem Fall eine gute Aus-

rede zurecht, wenn Sie einen Vertrag brechen.

Die Mehrspielerlevel

Hier finden Sie nun alle 16 Mehrspielerlevel, mit Karte, Beschreibung und einem kurzen Tip für den Start. Die Wüsten- und Vulkan-Szenarien sind etwas kleiner und einfacher gestaltet als die restlichen Szenarien, um sie speziell für Anfänger interessant zu machen. Die Eis-, Dschungel- und besonders die Stadt-Szenarien sind dagegen optimal für geübtere Spieler.

Bei den Zwei-Spieler-Karten gibt es eine Karte mehr als bei den restlichen Spielerzahlen, da dies wohl die häufigste Spielerzahl sein dürfte (Modem oder Nullmodemspiel bietet sich einfach häufiger an als ein Netzwerk).

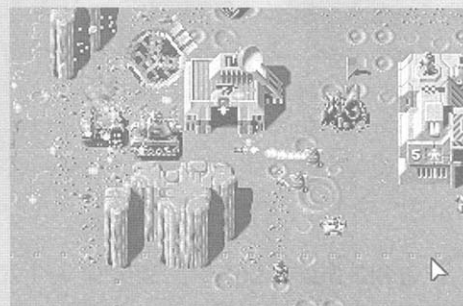
Die Lösungstips sind, wenn nicht anders angegeben, aus der Sicht des in der unteren Hälfte der Karte angesiedelten Spielers zu sehen, gelten aber in der Regel für alle Spieler, da die Karten und Szenarien relativ symmetrisch aufgebaut sind.

Zwei-Spieler-Mission: Wüste

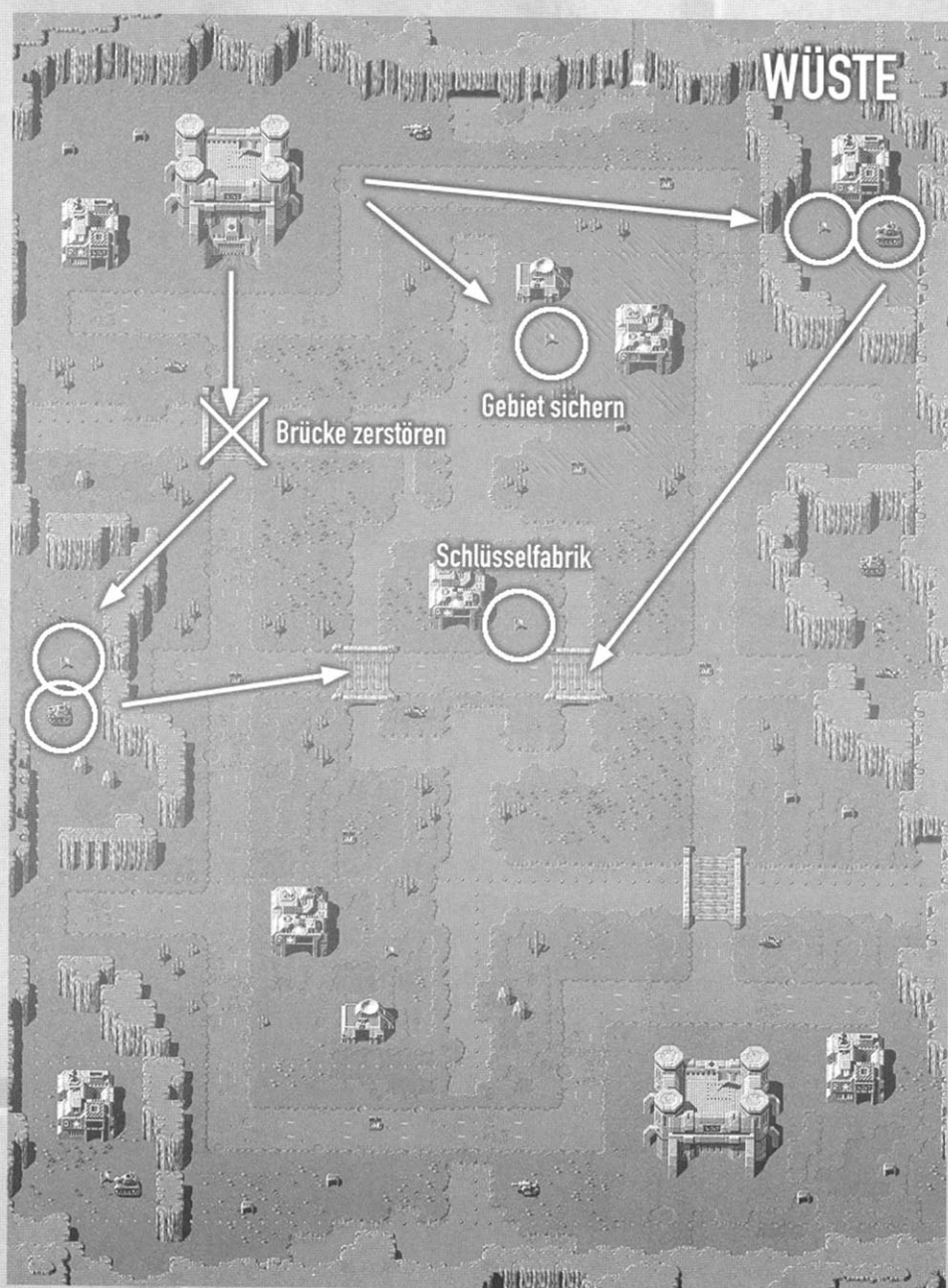
Lösungsvorschlag:

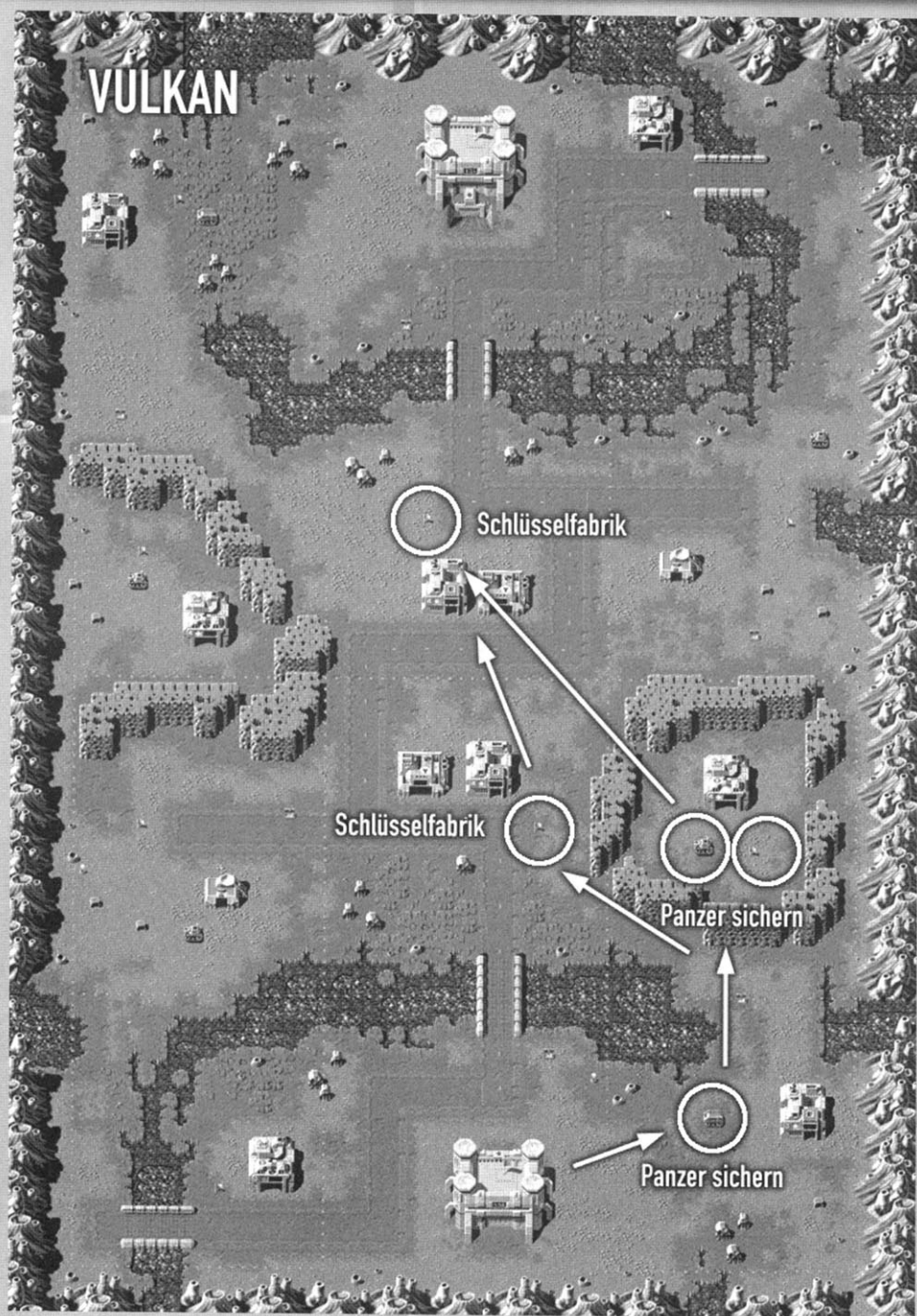
Das Herzstück dieser Karte ist die Fahrzeugfabrik genau in der Mitte. Wer sie halten kann, der wird auch das Szenario gewinnen.

Zuerst sollte man sich den Panzer und die Fabriken im Osten und das Geschütz und den Panzer im Norden holen. Dann sollte man sich in einer Zangenbewegung auf die Insel zubewegen und versuchen, diese um jeden Preis zu halten.



Wenn Sie jetzt die Brücke im Norden Ihres Forts zerstören, sind Sie auch gegen einen Überraschungsangriff etwas besser geschützt, bis Sie genügend Einheiten gebaut haben, um den Gegner zu überrollen.





Zwei-Spieler-Mission: Vulkan

Lösungsvorschlag:

Auch bei dieser Karte dreht sich wieder alles um das Zentrum. Die beiden Fahrzeugfabriken und die beiden Werkstätten sind der entscheidende Faktor. Allerdings ist es relativ schwer, sie zu halten. Man sollte sich also überlegen, ob man nicht besser einen Teil der Gebäude zerstört, statt sie dem Feind in die Hände fallen zu lassen, denn nichts ist unangenehmer, als eine gegnerische Fahrzeugfabrik genau gegenüber der eigenen zu haben. Der zweite wichtige Punkt auf dem Weg zum Sieg ist die von Bergen umgebene Fabrik nördlich des Forts. Der Mannschaftstransporter östlich vom Fort leistet bei der Einnahme der Fabriken gute Dienste, wenn man ihn mit schlagkräftigen Truppen volladen kann.

Wenn Sie es schaffen, sollten Sie übrigens die Brücken zum Fort hin (speziell die im Westen) zerstören oder sehr gut bewachen, damit der Gegner Ihnen nicht einen Strich durch die schönen Eroberungspläne macht.

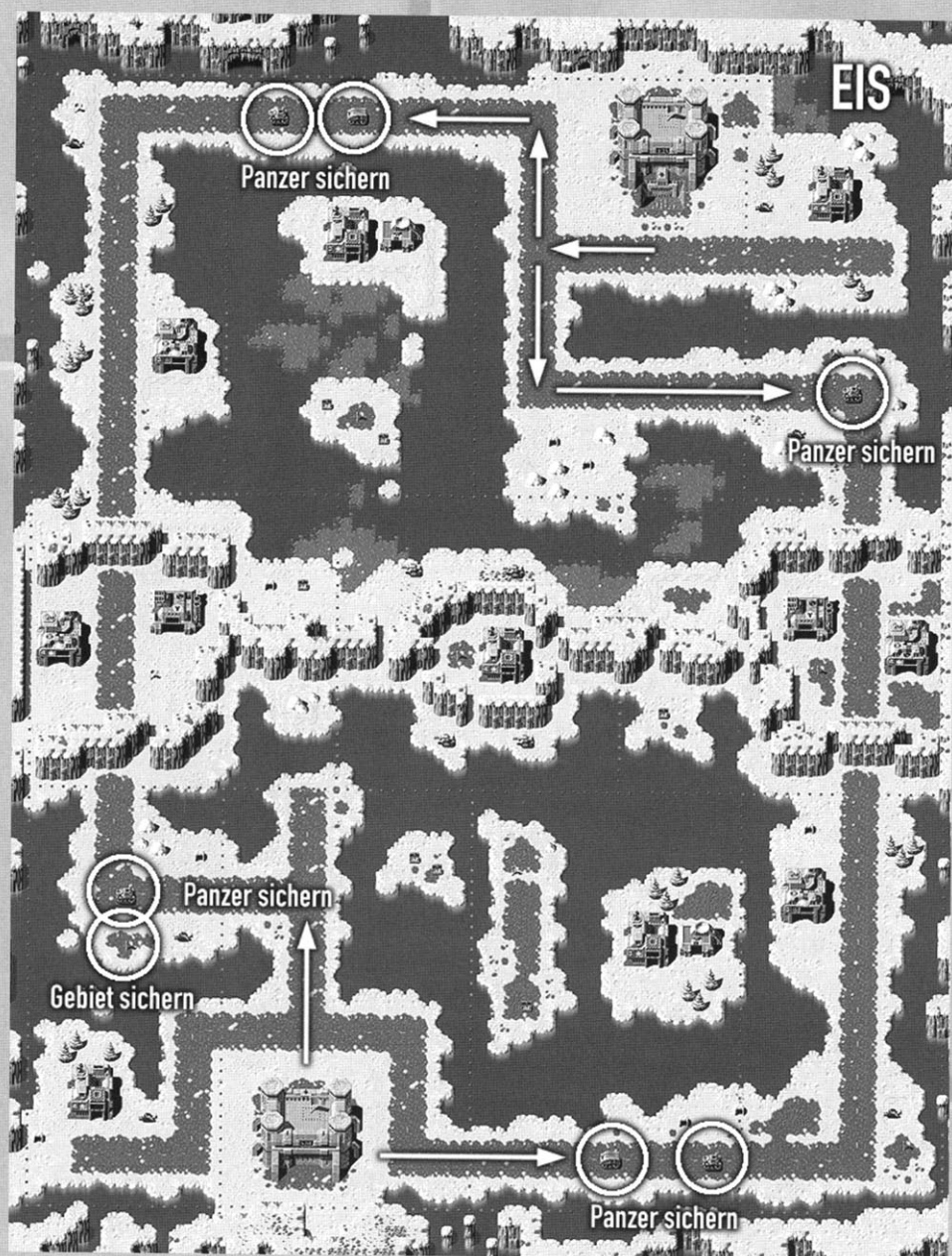
Zwei-Spieler-Mission: Eis

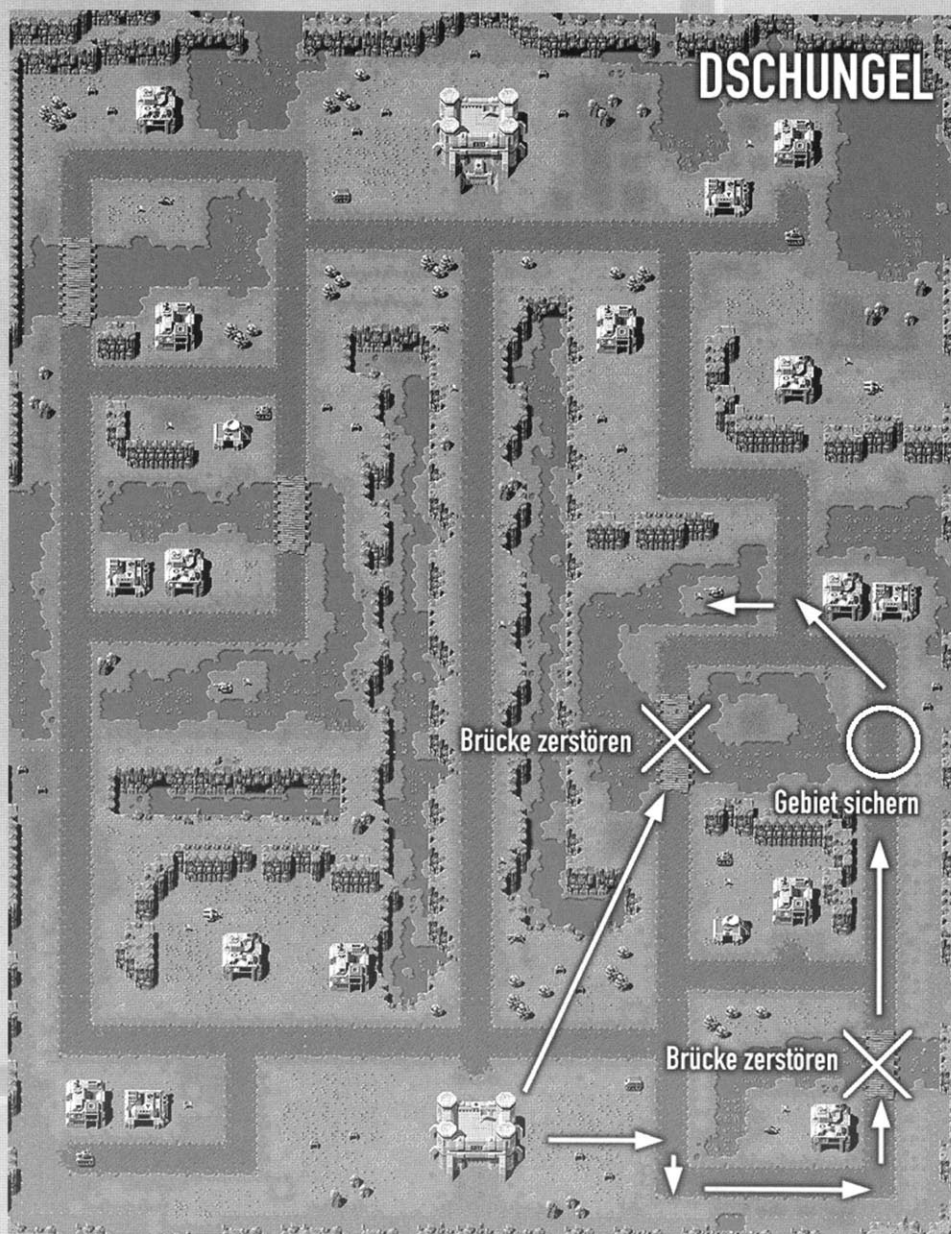
Lösungsvorschlag:

Bei dieser Mission wollen wir jetzt nur einen Starttip geben, da die Möglichkeiten danach zu umfangreich werden, um eine klare Strategie aufzeigen zu können. Nach den ersten Zügen muß man sich einfach auf seinen Riecher verlassen, was sinnvoll sein könnte und was nicht. Die jeweilige Situation wird das entscheiden.

Zu Beginn sollten Sie jedoch erst einmal die Panzer im Osten einnehmen und mit dem zweiten Teil der Truppen die Fahne nördlich des Forts einnehmen. Diese Fahne kann spielentscheidend sein, da zu ihr die Fabrik westlich des Forts gehört und der Gegner hier direkt vor Ihrer Haustür Truppen produzieren kann, wenn Sie ihm diese Fahne lassen.

Ob Sie über die westliche oder die östliche Route dann schließlich den Gegner angreifen, bleibt Ihnen überlassen.

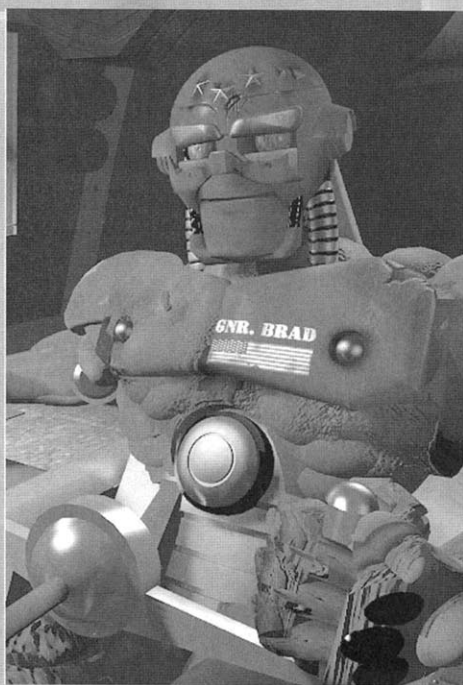




Zwei-Spieler-Mission: Dschungel

Lösungsvorschlag:

Das Geheimnis dieser Karte liegt darin, eine Seite zuzumachen und auf der anderen Seite vorzustoßen. Für den Spieler aus dem Süden bietet es sich an, über rechts nach vorne zu stoßen, da sich die linke Seite mit der Raketenstellung einigermaßen verteidigen läßt.



Man kann natürlich auch *Sekt oder Selters* spielen und alles durch die Mitte nach vorne werfen. Wenn der Gegner die Mitte allerdings gut verteidigt, ist das Spiel sehr schnell gegessen.

Zwei-Spieler-Mission: Stadt 1

Lösungsvorschlag:

Dieser Level ist von seiner Gemeinheit her schon fast nicht mehr witzig, denn er kann unheimlich schnell in eine Materialschlacht ausarten.

Wichtige Punkte für den im Südwesten startenden Spieler sind die Fabrik ganz im Norden sowie die davorliegende Fahrzeugansammlung, der Panzer im Osten und das Zentrum der Karte. Eine schlagkräftige und möglichst schnelle Einheit wie ein leichter Panzer (Infanterie schnappt sich zuerst die Panzer an der Kreuzung davor und hält sich dadurch auf) schafft es gerade rechtzeitig vor der Infanterie des Gegners zu der Fabrik im Norden. Diese muß unbedingt gehalten werden. Danach geht es darum, wer im Zentrum die Kontrolle erlangt und damit genügend Ressourcen aufbringen kann, um den Gegner zu vernichten ...

Zwei-Spieler-Mission: Stadt 2

Lösungsvorschlag:

Beim letzten Zwei-Spieler-Level gibt es zwei Möglichkeiten, ans Ziel zu gelangen. Entweder Sie warten, bis die drei Brücken nördlich der Forts repariert sind und starten einen Frontalangriff, oder Sie schlagen sich durch die rechte Flanke und greifen das Fort von seiner (vorerst) ungeschützten Rückseite an. Da Ihnen das gleiche passieren kann, sollten Sie darauf achten, daß die Brücke im Westen ständig zur Bauruine erklärt wird, aber nicht bevor Sie den schweren Panzer von dort weggezogen haben! Darüber hinaus können ein paar Geschütze auf der Rückseite Ihres Forts sicher nicht schaden.



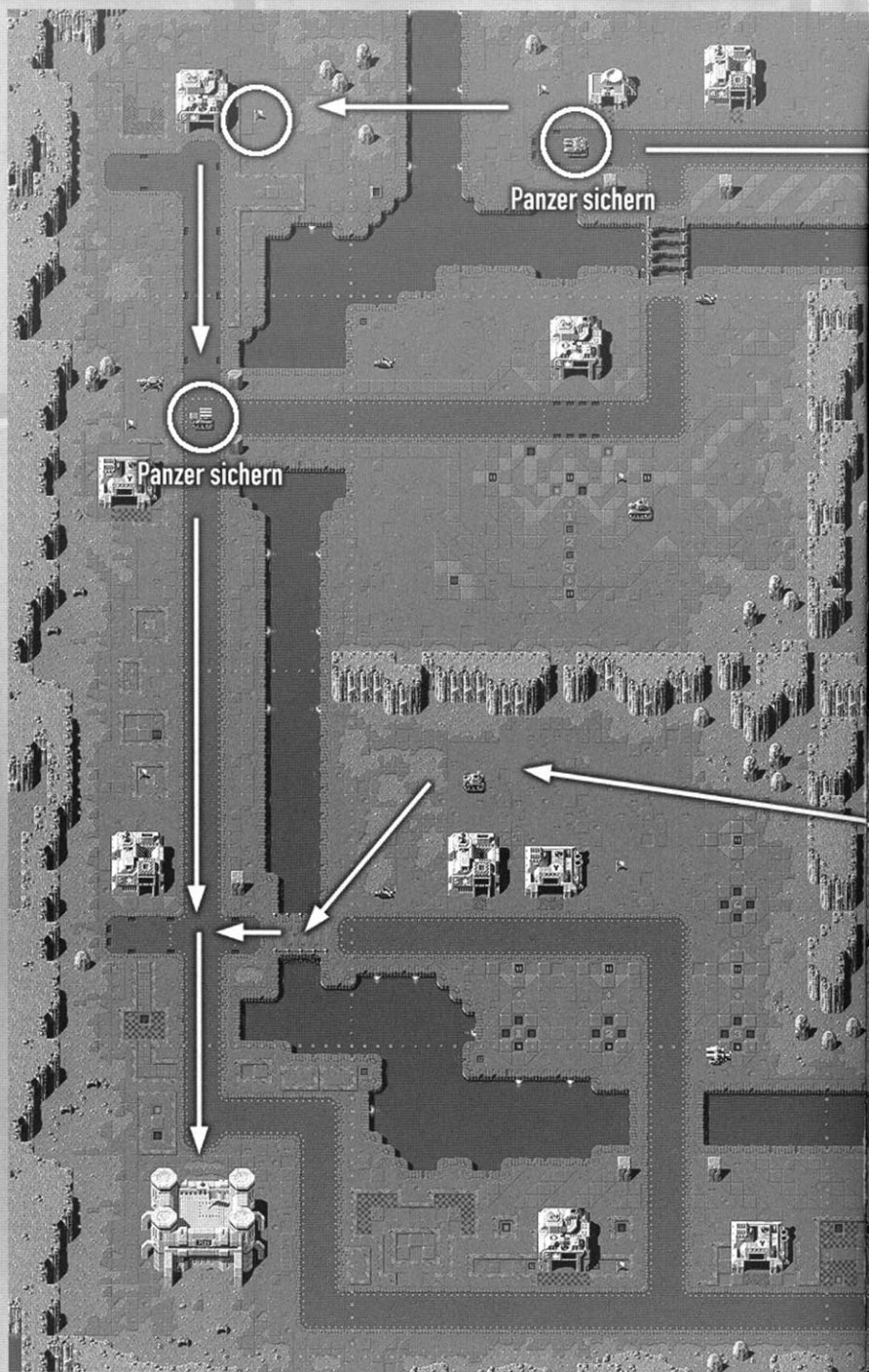
Bei den Drei-Spieler-Levels erklären wir die Vorgehensweise für den Start immer anhand des oben in der Mitte platzierten Spielers. Auch hier sind die Missionen symmetrisch aufgebaut, so daß man die jeweilige Strategie auf jeden Spieler übertragen kann.

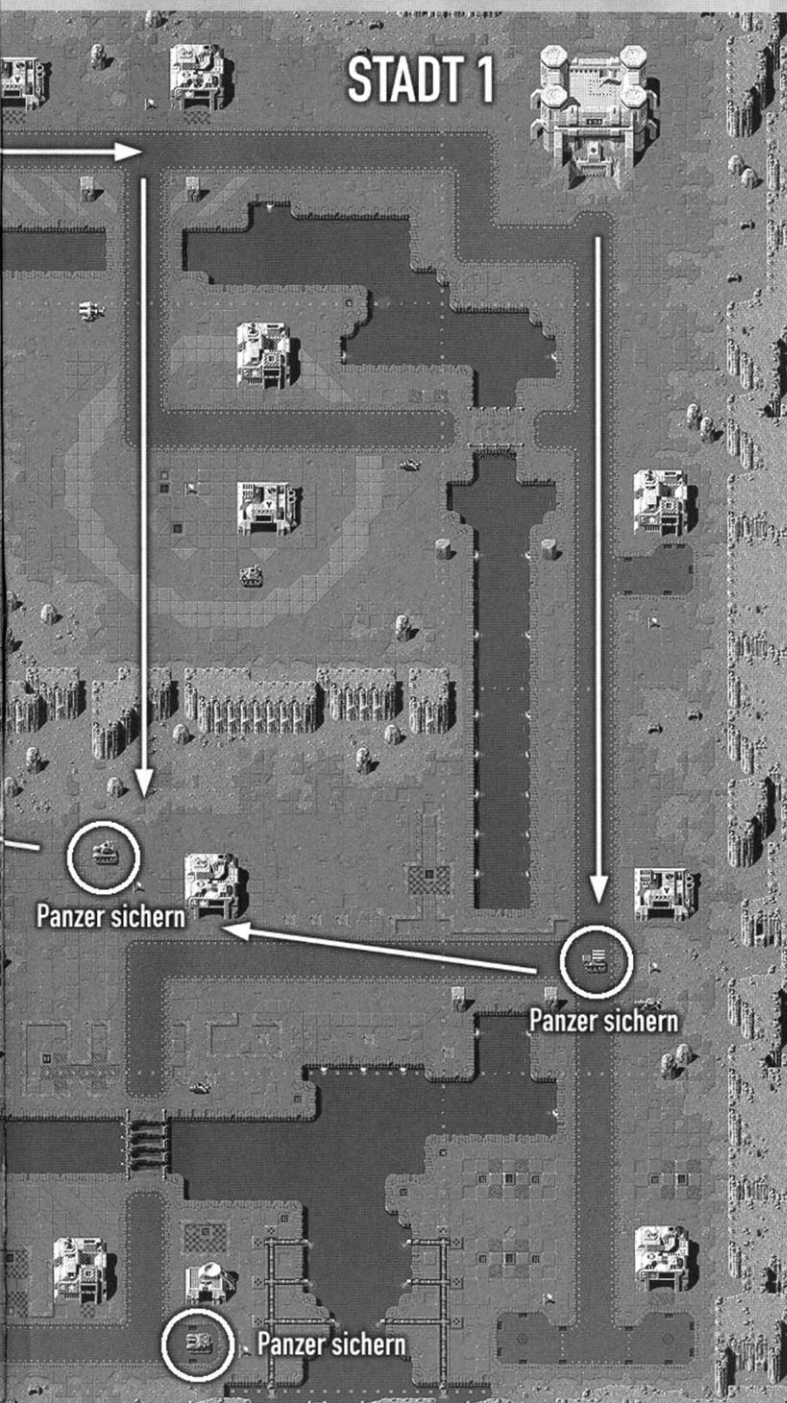
Drei-Spieler-Mission: Wüste

Lösungsvorschlag:

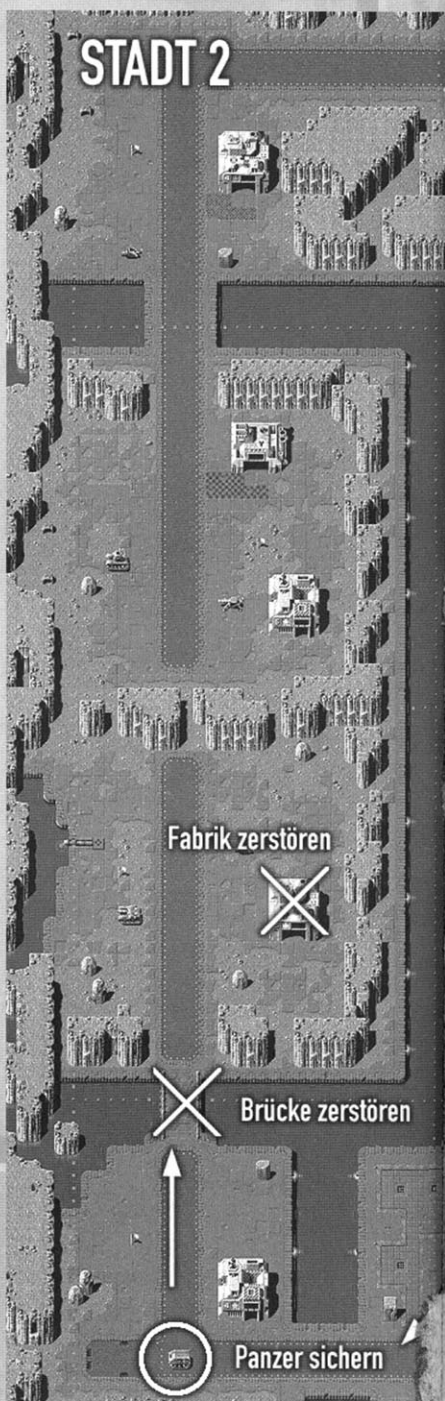
Von diesem Level an geht in der Regel nichts mehr ohne Diplomatie, da Sie absolut Null Chancen haben, gegen zwei Gegner gleichzeitig zu gewinnen (wenn Sie nicht als Profi gegen die blutigsten Anfänger spielen, was ja auch unfair ist).

Der Dreh- und Angelpunkt bei diesem Szenario sind die Brücken. Wenn Sie schnell genug sind, schaffen Sie es, die eine oder andere Brücke zu zerstören, bevor der Gegner sich die Fahne schnappt. Damit verschaffen Sie sich etwas Luft. Vorsicht ist übrigens beim Fort geboten, da die Rückseite wieder mal nicht geschützt ist. Beheben Sie diesen Fehler, bevor Ihnen jemand das Fort von hinten plattschießt.

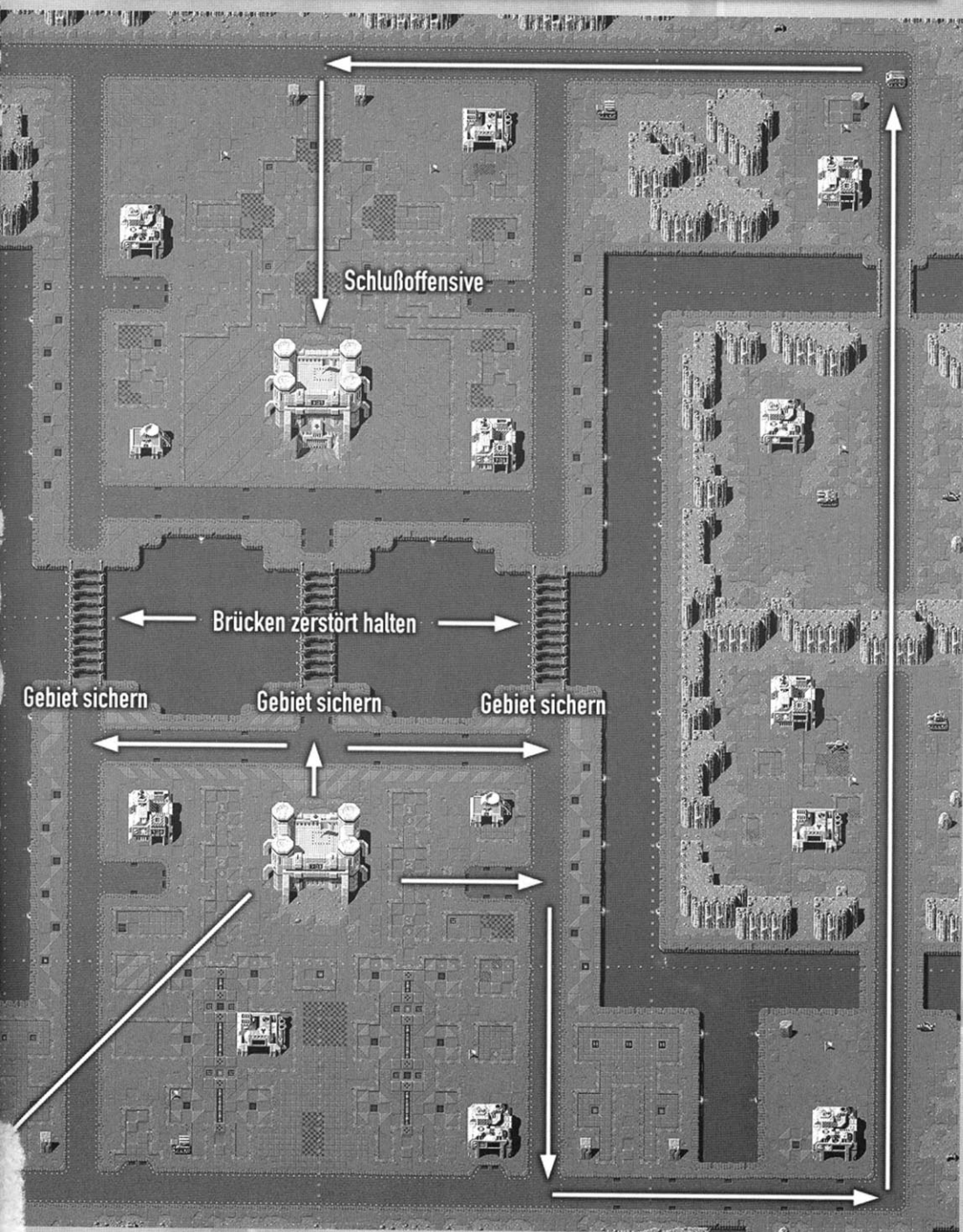




STADT 2

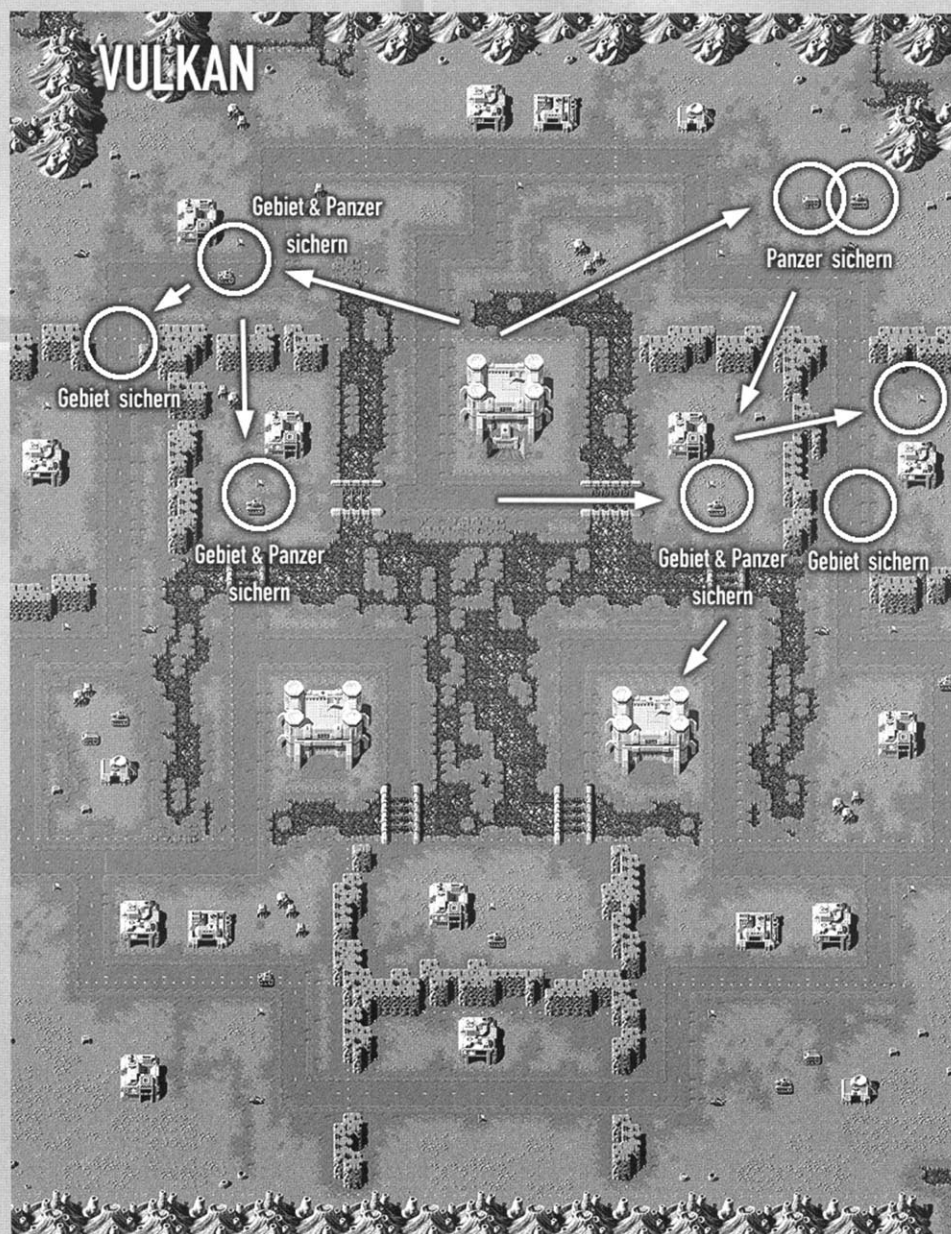


KAPITEL 4 – MULTIPLAYER









Drei-Spieler-Mission: Vulkan

Lösungsvorschlag:

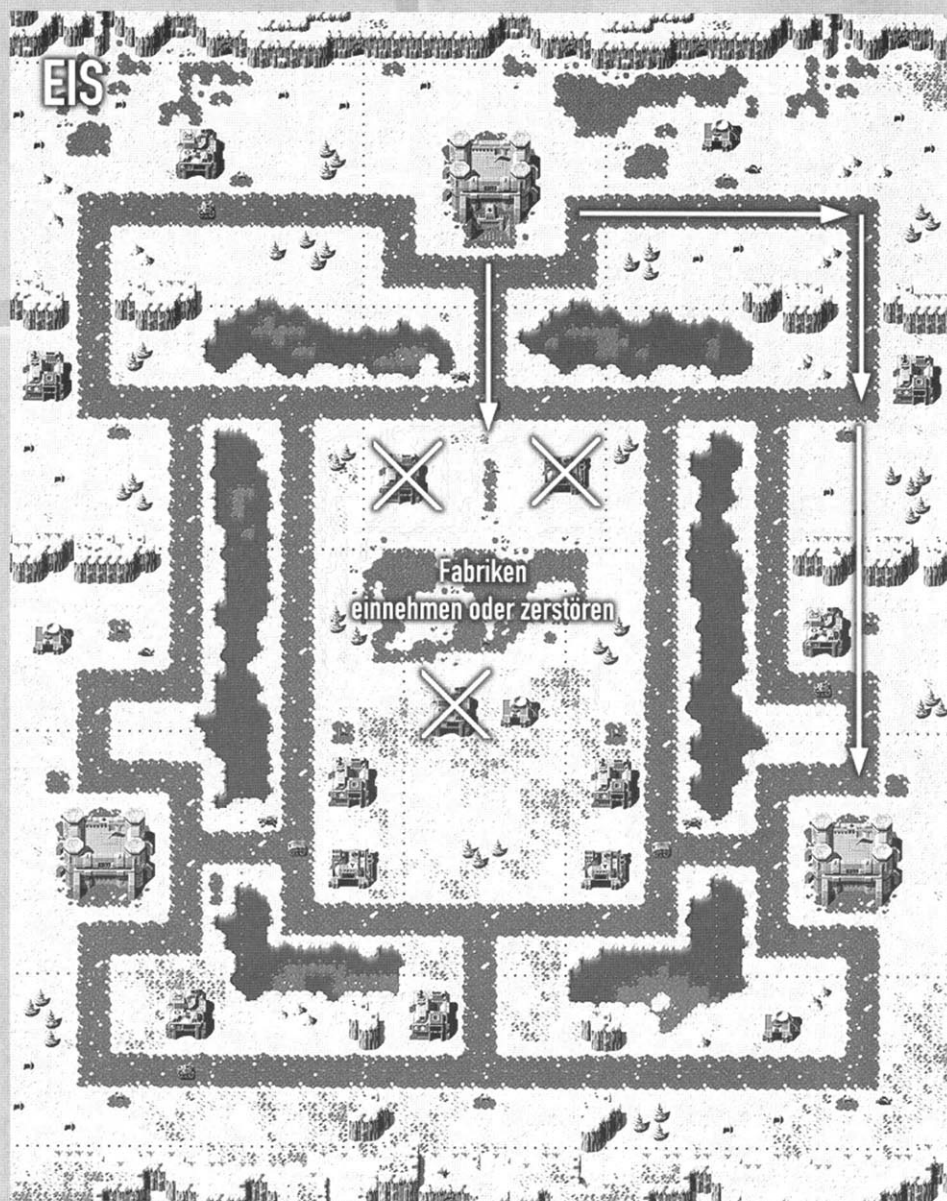
Bei dieser Mission müssen Sie mal wieder überall sein. Zum einen müssen Sie versuchen, eine oder besser beide Fabriken am rechten und linken Rand des Spielfeldes zu erobern und auch zu verteidigen. (Konzentrieren Sie sich lieber auf eine, und zerstören Sie die andere erst mal!) Auf der anderen Seite müssen Sie die beiden Fabriken genau rechts und links von Ihrem Fort beobachten und sofort mit einer Einheit zur Stelle sein, wenn die Brücken wieder repariert sind, sonst haben Sie zwei Infanteriefabriken direkt vor Ihrer Nase sitzen, und das verursacht ziemliche Kopfschmerzen!

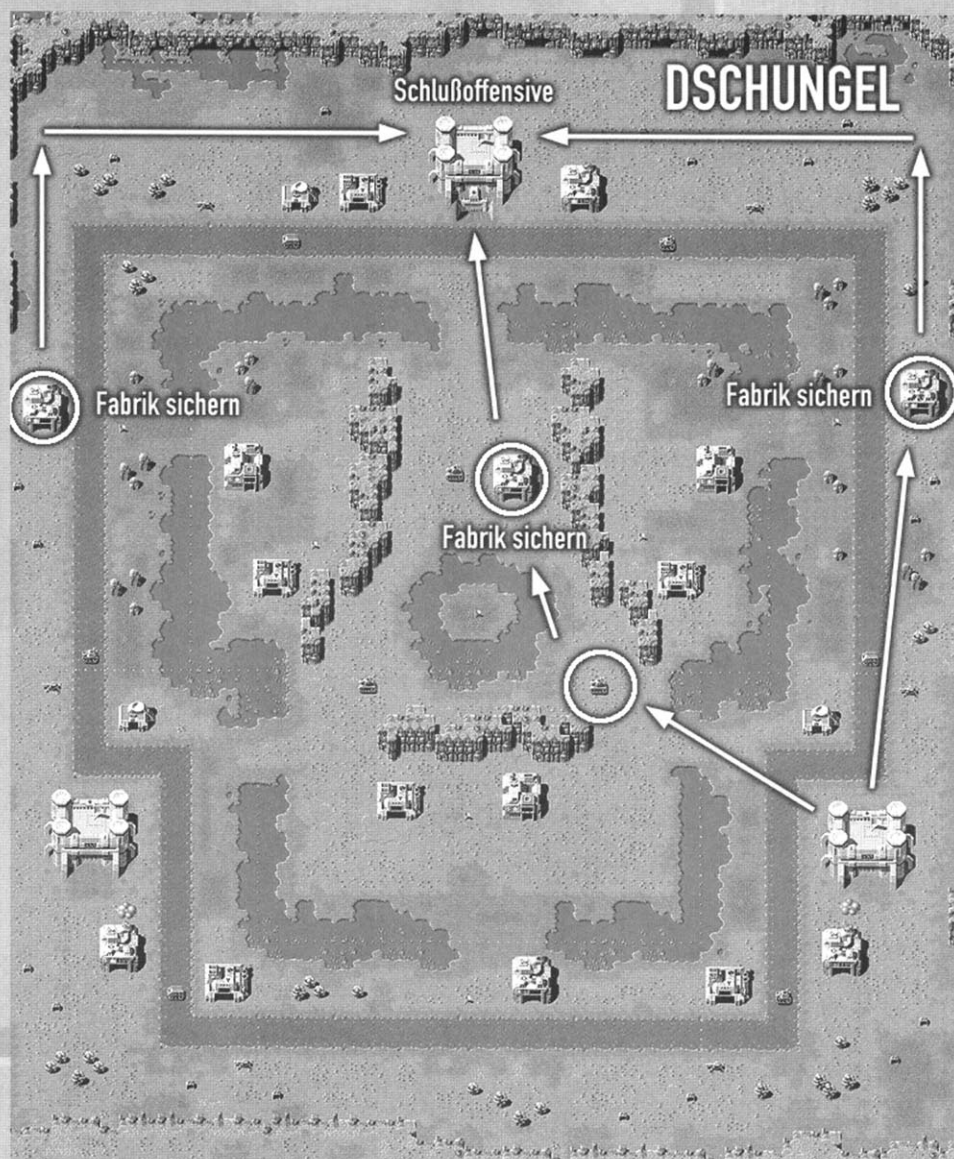
Drei-Spieler-Mission: Eis

Lösungsvorschlag:

Dieses Szenario artet meistens in eine reine Keilerei um die in der Mitte platzierten Fabriken aus. Wenn man darauf keine Lust hat, dann kann man versuchen, zumindest die Fabriken direkt vor dem Fort zu schützen, um sich dann am Rand entlang auf den Weg zur Rückseite des gegnerischen Forts zu machen.







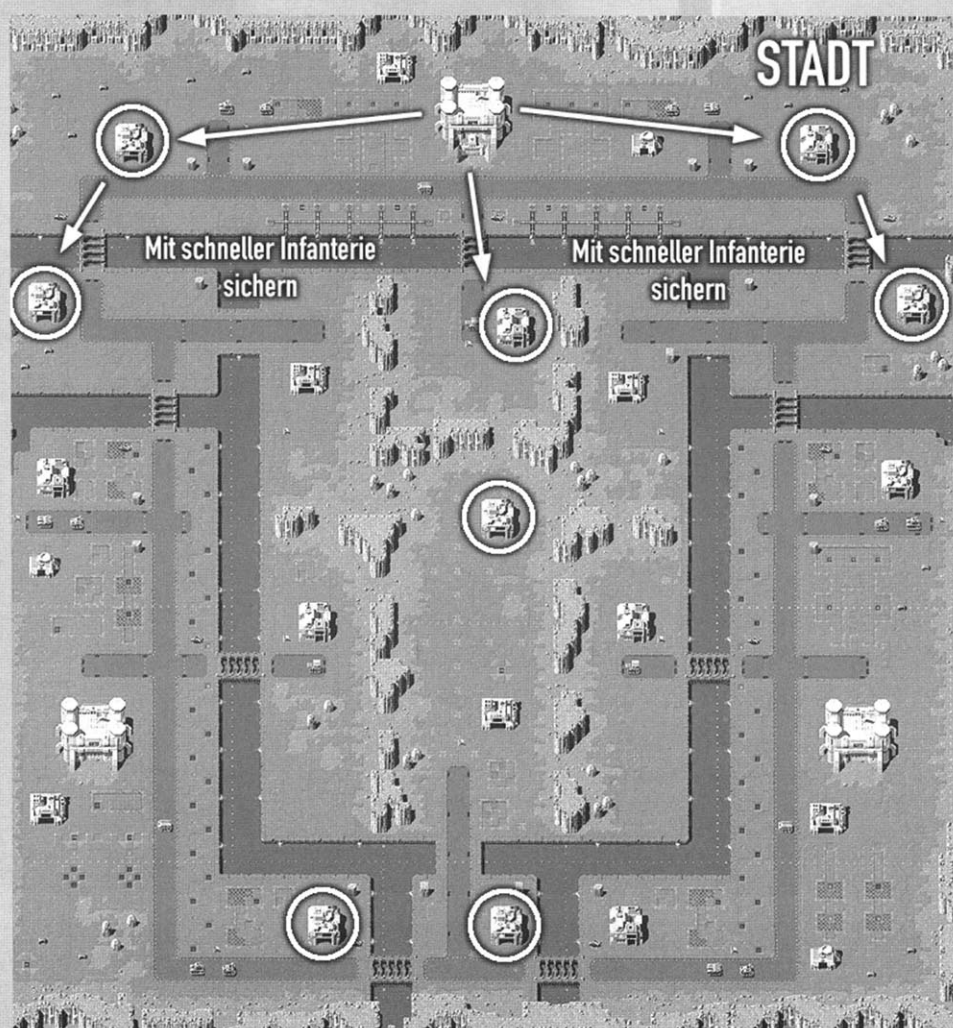
Drei-Spieler-Mission: Dschungel Drei-Spieler-Mission: Stadt

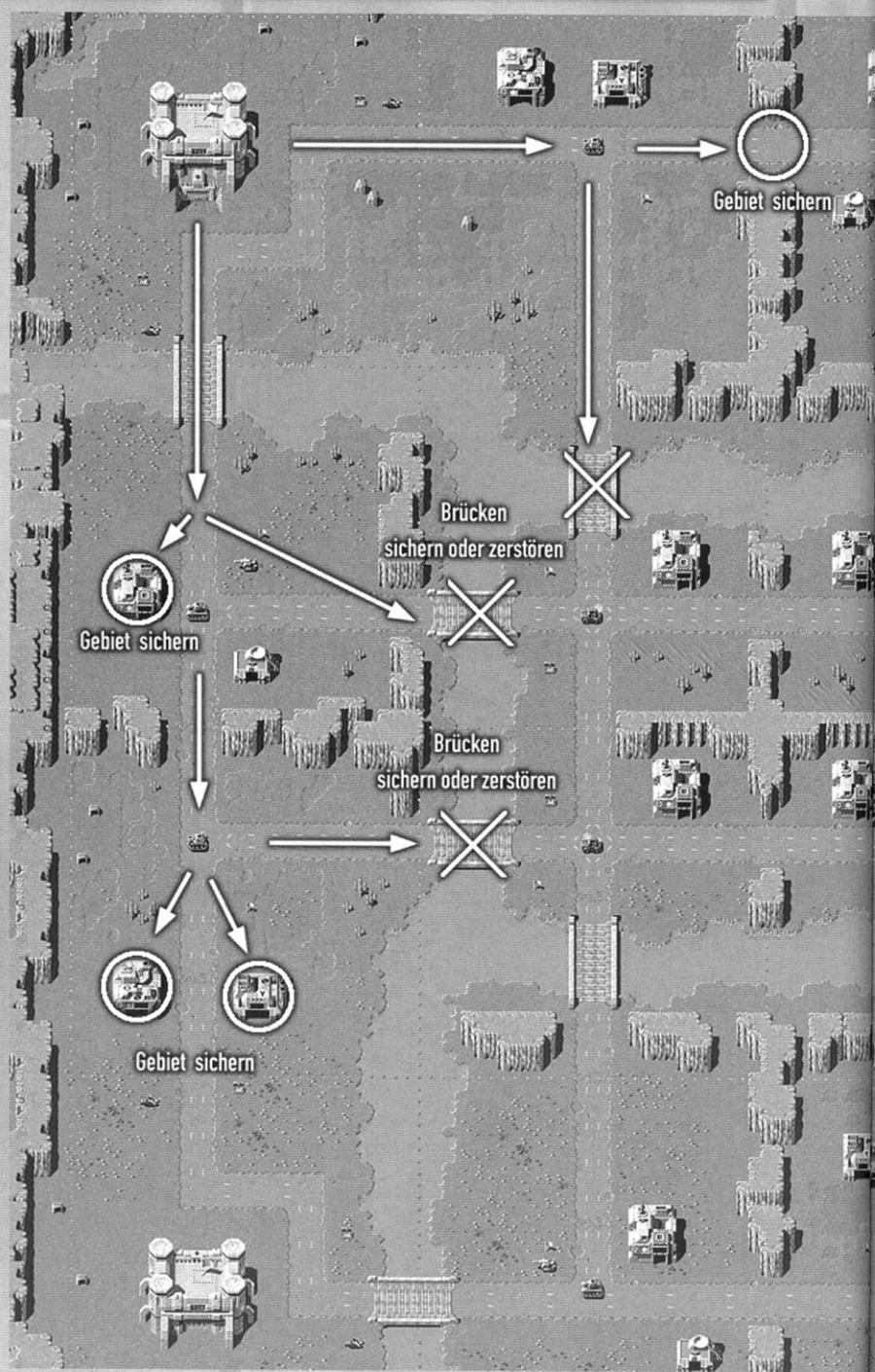
Lösungsvorschlag:

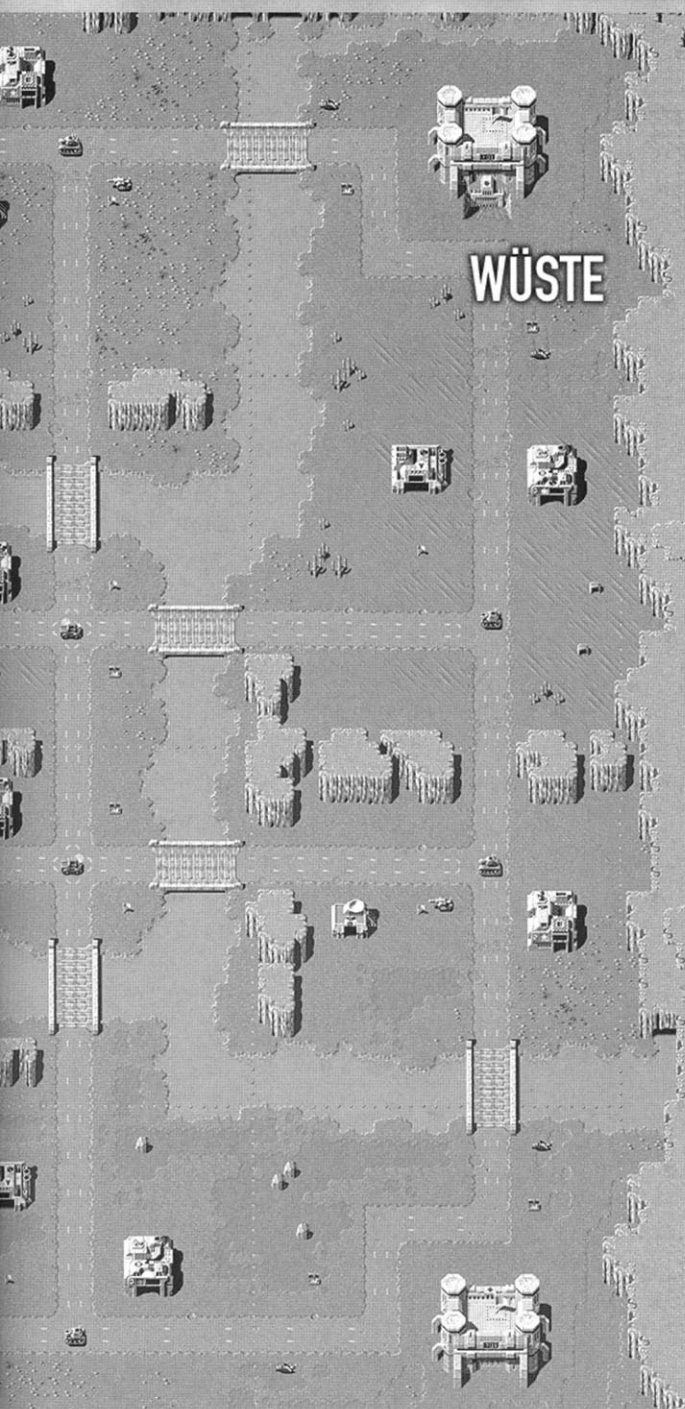
Tja, hier gilt einmal mehr, wer die Fabrik in der Mitte bekommt, steht gut da, aber mehr als sonst ist der Spieler oben in der Mitte der Gelackmeierte, wenn er diese Fabrik nicht halten kann, denn dann hat er eine gegnerische Fahrzeugfabrik direkt vor seiner Nase sitzen, während die beiden Fabriken rechts und links am Kartenrand keine so großen Gefahrenpotentiale darstellen. Von der Fabrik in der Mitte aus lassen sich dann schöne Zangenangriffe gegen die gegnerischen Spieler führen.

Lösungsvorschlag:

Zu Beginn des Spiels ist hier, man möchte es kaum glauben, Infanterie Trumpf. Nur mit schnellen Infanterieeinheiten können Sie die Gewässer überqueren und sich die Fabriken sichern, bevor das der Gegner tun kann. Wenn die Brücken dann erst mal wieder ganz sind, kann das schwere Gerät nachrücken und den Gegner von der Seite her aufrollen. Die Fahrzeugfabrik im Zentrum kann entscheidend sein, muß es aber nicht, je nachdem, wie Sie sich entscheiden. Wenn Sie einen Blitzkrieg versuchen wollen, dann lassen Sie die Fabrik erst einmal links liegen, wenn Sie aber eher bedächtig vorgehen wollen, dann sollten Sie versuchen, sich die Fabrik zu sichern. Aber Vorsicht, eine Fabrik ist es in der Regel nicht wert, die Hälfte seiner Einheiten zu opfern. Lassen Sie lieber Ihre Gegner sich erst einmal darum prügeln, und fegen Sie danach die Reste zusammen.







Bei den Vier-Spieler-Levels erklären wir die Vorgehensweise für den Start immer anhand des links oben platzierten Spielers. Auch hier sind die Missionen symmetrisch aufgebaut, so daß man die empfohlene Strategie auf jeden Spieler übertragen kann.

Vier-Spieler-Mission: Wüste

Lösungsvorschlag:

Jetzt kommen die Monumentalschlachten, bei denen rein gar nichts mehr ohne Diplomatie und Verhandlungen läuft, bei denen es aber auch um so schneller gehen kann, daß man aus dem Spiel fliegt, wenn man nicht aufpaßt.

Es scheint, als ob man bei diesem Szenario versuchen müsse, die Kontrolle über die Infanteriefabriken in der Mitte zu erlangen. Klar, wenn Sie es schaffen, alle vier zu erobern, dann sind Sie ein toller Hecht und haben das Spiel fast in der Tasche. Aber nachdem das bei drei Gegenspielern fast aussichtslos ist, haben wir festgestellt, daß es auch ganz gewinnbringend sein kann, wenn man die Brücken zur Mitte auf seinem Viertel zerstört und zur Sicherung vielleicht jeweils einen Jeep oder ein Geschütz zurückläßt, um sich dann um den Gegner rechts oder links von sich zu kümmern. Das klappt in der Regel auch prima, wenn der sich

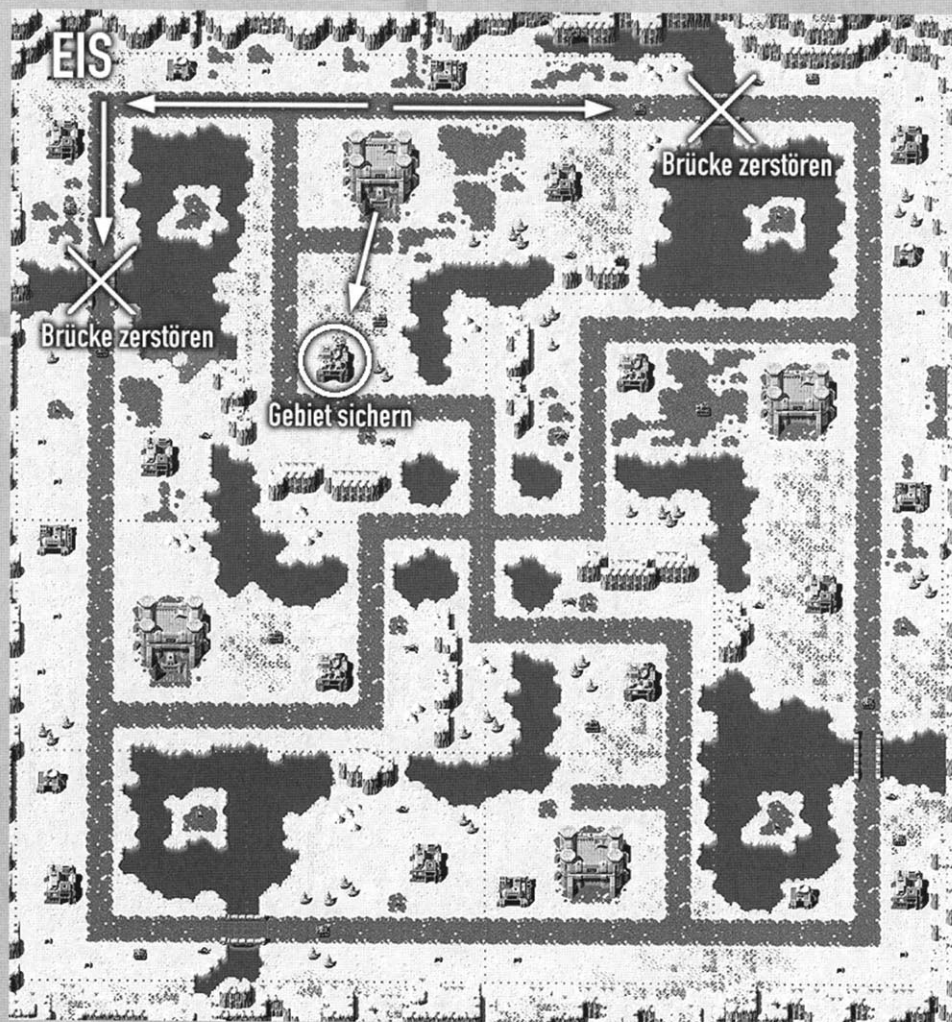
gerade freundlicherweise in der Mitte prügelt und dabei nicht darauf aufgepaßt hat, was bei seinem Fort passiert.

Vier-Spieler-Mission: Vulkan

Lösungsvorschlag:

Entscheidend bei diesem Level ist die Geschwindigkeit. Rechts und links vom Fort stehen jeweils drei schwere Fahrzeuge (rechts mit freiem Zugang, links hinter einer Bergkette). Wenn Sie es schaffen, die Fahrzeuge rechts zu erobern und links zu zerstören, bevor der Gegner herankommt, haben Sie zumindest einen Gegner fast schon im Sack. Brechen Sie rechts durch die Berge, beseitigen Sie den schweren Panzer, und attackieren Sie das gegnerische Fort sofort von hinten. Wenn Sie es geschafft haben, die Fahrzeuge links außer Gefecht zu setzen, dann haben Sie den zweiten Gegner schon ziemlich geschwächt. Vielleicht schließt er jetzt gerne einen Waffenstillstandsvertrag mit Ihnen ab ...





Vier-Spieler-Mission: Eis

Lösungsvorschlag:

Es ist nicht zu glauben, aber bei diesem Level gibt es tatsächlich nur vier Fahrzeugfabriken auf dem ganzen Spielfeld. Müßig zu erwähnen, daß derjenige das Spiel vergessen kann, der seine Fabrik verliert. Darum dreht sich dann schließlich auch das ganze Spiel, wer bekommt zuerst die zweite Fabrik ...

Man kann natürlich auch versuchen, aus der Not eine Tugend zu machen und sein Hauptaugenmerk auf die Infanterieproduktion zu legen, aber es ist doch sehr fraglich, ob das auf die Dauer was bringt.

Viel wichtiger ist es da, die Zufahrtswege zum eigenen Fort so bald wie möglich dicht zu machen, was auch heißt, daß man unter Umständen die eine oder

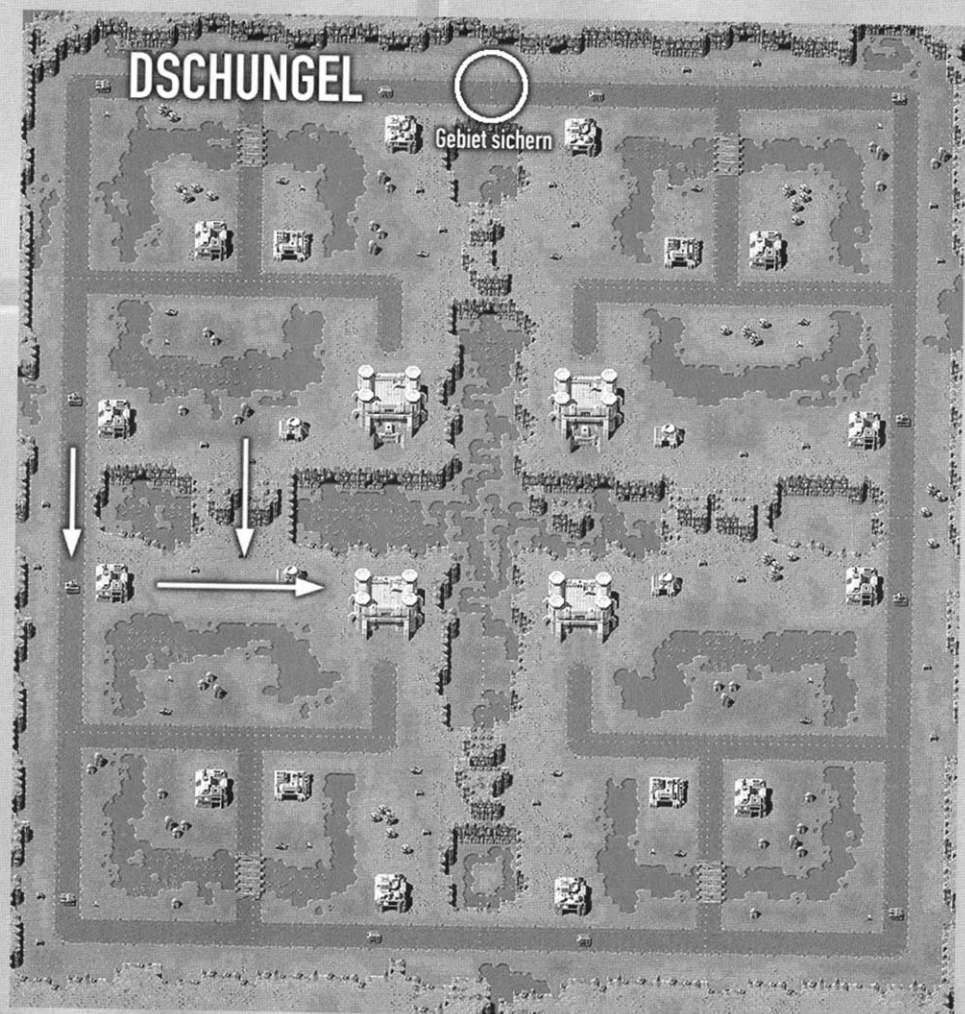
andere Brücke erst einmal beseitigen muß (es kostet ja nix ...)

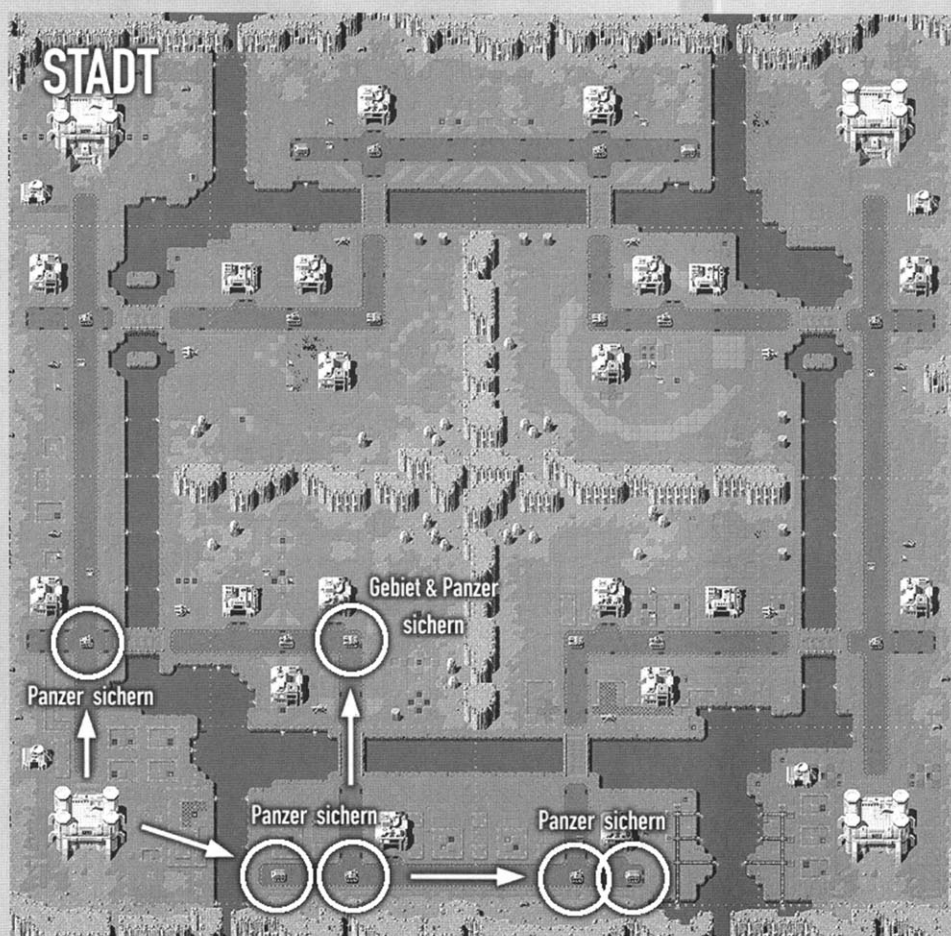
Vier-Spieler-Mission: Dschungel

Lösungsvorschlag:

In diesem Dschungelszenario können Sie entweder alles auf Schnelligkeit setzen und versuchen, vor Ihren Gegnern an mehr Fabriken heranzukommen als diese, oder Sie schließen mit einem Gegner Frieden (nach unserer Erfahrung bietet sich der Gegner links von Ihrem Fort an) und bearbeiten den anderen Gegner in einer Zangenbewegung mit Einheiten aus Ihrem Fort, den Starteinheiten und den Robotern aus der Infanteriefabrik.







Vier-Spieler-Mission: Stadt

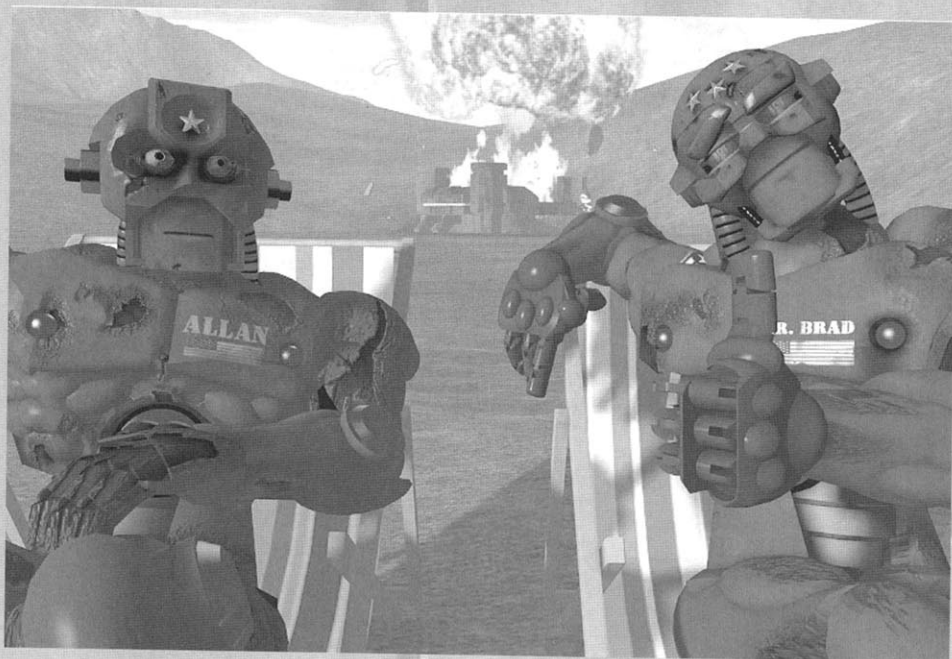
Lösungsvorschlag:

Beim letzten Multiplayer-Szenario geht es noch einmal so richtig hoch her, als Tips können wir Ihnen nur folgendes mit auf den Weg geben:

Schnappen Sie sich den Panzer vor Ihrem Fort sowie die Fabrik und dann die Fahrzeuge links davon auf der Halbinsel.

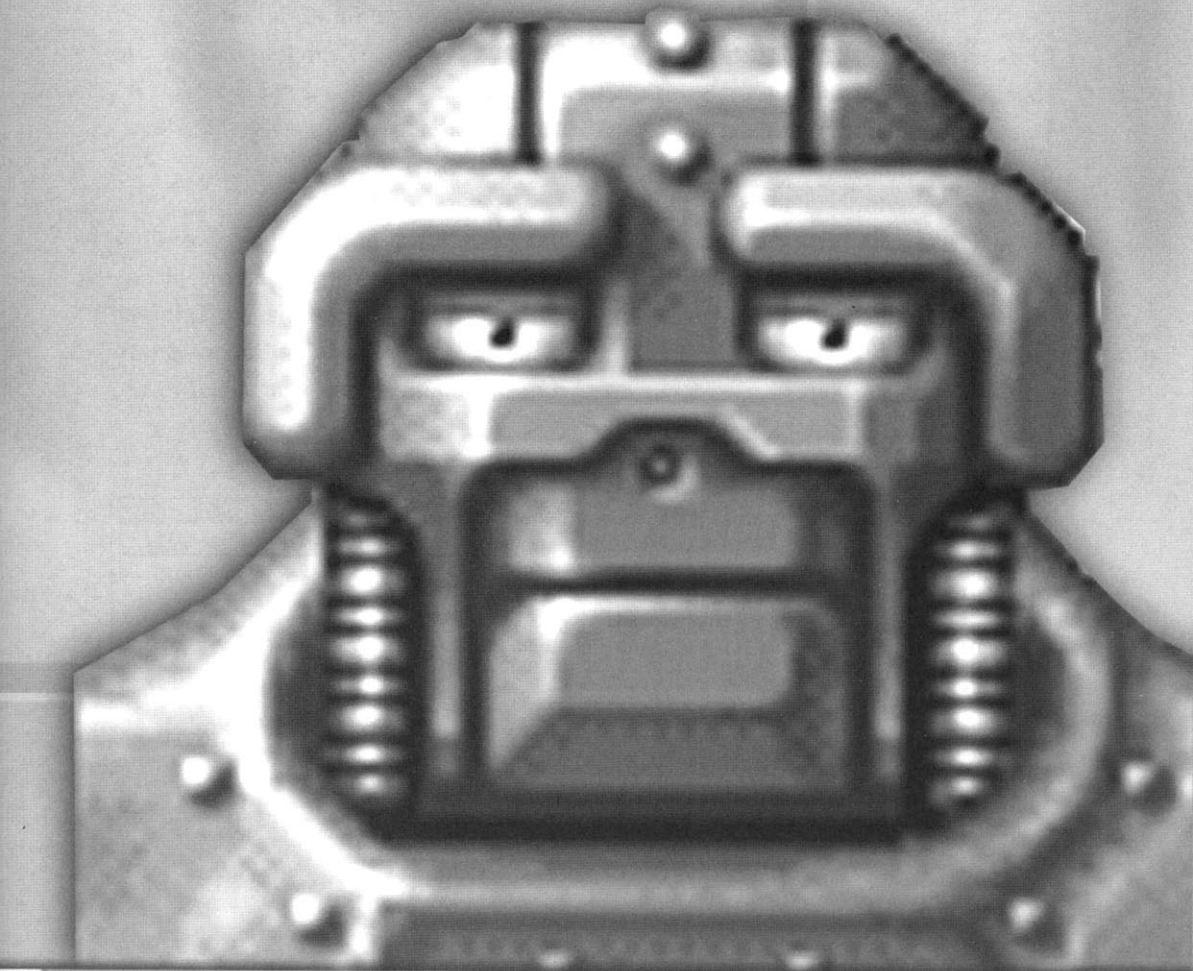
Schicken Sie gleichzeitig Infanterie über den Kanal links von Ihrem Fort und besetzen Sie so viele Fahrzeuge und Fabriken wie möglich.

Als besonders spaßigen, aber auch riskanten Zug hat sich der Angriff quer durch das Bergmassiv in der Mitte herauskristallisiert. Hier kommt es aber leider sehr auf einzelne Gefechte an. Wenn Sie auch nur eine Einheit zuviel verlieren, stockt der ganze Angriff und alle Hoffnungen sind beim Teufel. Wenn Sie also lieber auf Nummer sicher gehen wollen, dann empfiehlt sich der konservative Angriff am Rand entlang.



KAPITEL 5

CHEATS



Cheats, oder wie schummle ich richtig

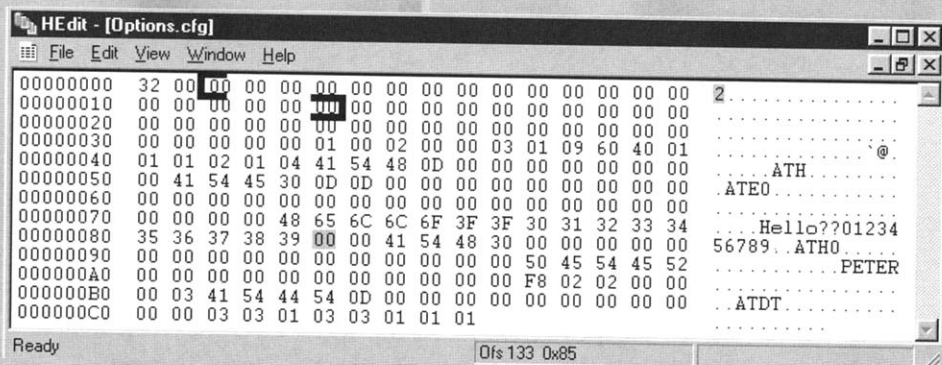
Tja, man möchte es nicht glauben, aber auch bei »Z« kann man schummeln, auch wenn es nicht ganz so viel bringt wie in anderen Spielen. Unverwundbarkeit, unendlich viel Munition oder was einem sonst so einfällt gibt es nicht. Aber mit einem kleinen Trick können Sie »Z« dazu bringen, daß Sie jeden Ein-Spieler-Level (von 1 – 20) über die Option »Level nochmal« anwählen können, auch wenn Sie ihn noch gar nicht gespielt haben.

Alles, was Sie dazu brauchen, ist ein sogenannter Hex-Editor wie z.B. Diskedit von Norton oder irgendeines der Sharewareprogramme, die es sowohl für DOS als auch für Windows 3.1 oder Windows 95 in Hülle und Fülle gibt. Mit diesem Programm öffnen Sie die Datei OPTI-ONS.CFG, die sich im »Z«-Verzeichnis befindet.

ACHTUNG: Bitte machen Sie vorher eine Sicherungskopie von dieser Datei, damit Sie den Urzustand immer wieder herstellen können!!!

Wie Sie anhand der Grafik sehen können, sind für die Levels die Zahlenpaare 3 bis 22 relevant. Das Zahlenpaar 3 steht für den Level Nummer 01 »Blutige Anfänger« und wird vom Spiel standardmäßig auf »spielbar« gesetzt, egal, was sie eingeben. Bei allen anderen Zahlenpaaren steht der Wert 00 für »spielbar« und der Wert 01 für »nicht spielbar«. Wenn Sie die Zahlenpaare 3 bis 22 auf den Wert 00 setzen, können Sie folgerichtig alle 20 Levels direkt anwählen.

Der Rest der Datei enthält Einträge über sämtliche Mehrspieleroptionen (Spielername, Modemeinstellungen, Telefonnummer und Netzwerkoptionen) sowie die Einstellungen zur Gammakorrektur,





ob SVGA- oder VGA-Auflösung gewählt wurde und ob die Videosequenzen an oder aus sind. Da Sie diese Einstellungen auch direkt im Spiel wählen können, brauchen Sie hier nichts zu verändern. Lassen Sie einfach alles so, wie es war.

Wenn Sie CompuServe-Mitglied sind und keine Lust haben, die Datei von Hand zu ändern, dann können Sie eine bereits fertig »gecheatete« Datei aus der **GAMES-Bibliothek** des Markt&Technik-Forums downloaden (**GO GERMUT**)

Zu guter Letzt wollen wir Sie obligatorischerweise noch darauf hinweisen, daß Cheats im höchsten Maße den Spielspaß beeinträchtigen können und deshalb nur als letzte Rettung eingesetzt werden sollten (dann können sie aber gleichzeitig extrem den Spielspaß fördern. Genau deshalb haben wir den Cheat ja auch an dieser Stelle abgedruckt!)

Z

THE OFFICIAL GUIDE

120

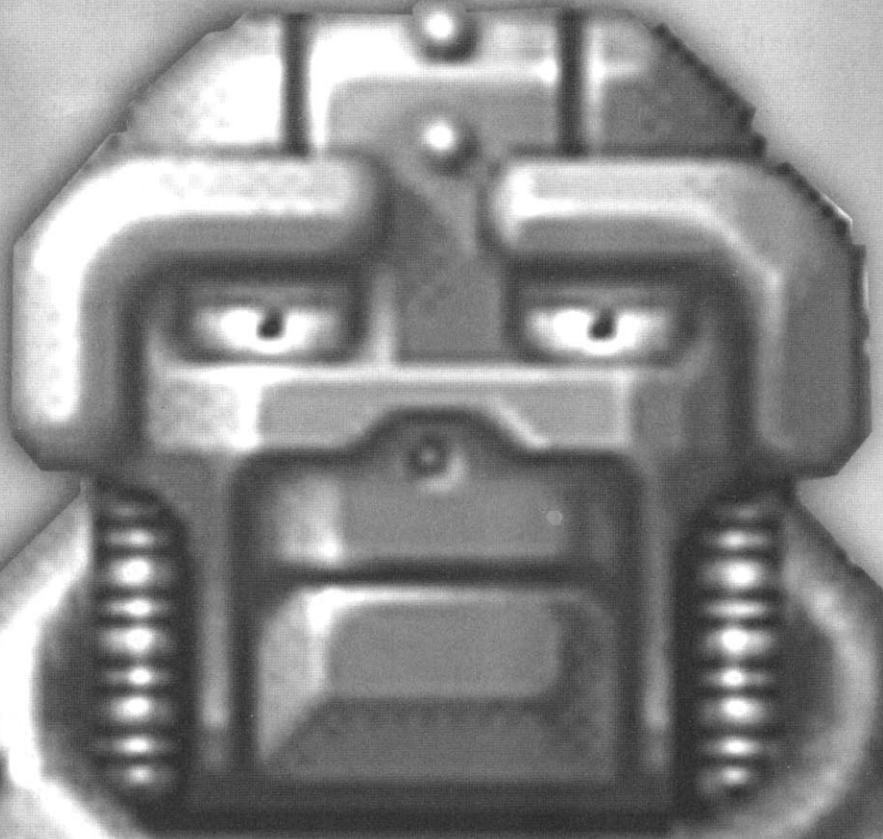
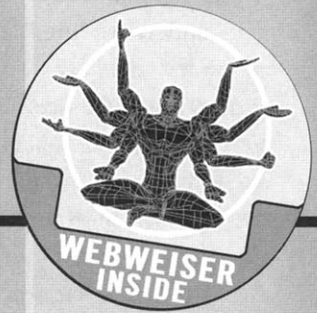
B

G

12

KAPITEL 6

WEBWEISER



WebWeiser

Wenn Sie beim Surfen durch das Internet und andere Online-Dienste nach Informationen über »Z« suchen, dann hilft Ihnen vielleicht diese Liste von WWW-Seiten und CompuServe-Foren, Ihren Wissensdurst zu stillen. Es ist zwar leider so, daß man im Netz nicht allzuviel über »Z« findet, aber ein paar interessante Örtchen haben wir trotzdem für Sie ausgegraben.

World Wide Web

Der wichtigste Punkt für »Z«-Spieler im WWW ist sicher die offizielle **Bitmap Brothers Homepage** und die dazugehörige »Z« Sektion: <http://www.bitmap-brothers.co.uk/zindex.html>

Auf diesen Seiten finden Sie Informationen, Screenshots, Audio Demos und auch das spielbare Demo von »Z« (4 Dateien und insgesamt fast 5 Mbyte). Weitere interessante Besprechungen von »Z« findet man auf der Happy Puppies Games Page: Lord Soth's Games on the Internet (<http://happypuppy.com/games/lord-soth/z.htm>) sowie bei **Gamesmania** (<http://www.gamesmania.com/english/reviews/new/z/z.htm>) und bei **GameSpot** (<http://www.gamespot.com/strategy/z/>)

CompuServe

Der große Online-Dienst **CompuServe** bietet erstaunlicherweise viel mehr Dateien und Informationen zu »Z«, als man im WWW selbst nach langer Suche finden kann! Selbstverständlich versuchen wir, alle verfügbaren Informationen zu »Z« auch im *Markt&Technik Forum* (**GO GERMUT**) zur Verfügung zu stellen (z.B. Cheats, Info-Dateien, das spielbare Demo und anderes). Also schauen Sie erst mal hier rein, bevor Sie in anderen Foren suchen! Aber da auch wir nicht immer hundertprozentig up to date sein können, haben wir noch weitere Foren herausgesucht, die viele Informationen und Dateien zu »Z« bieten:

Deutschsprachige Foren sind:

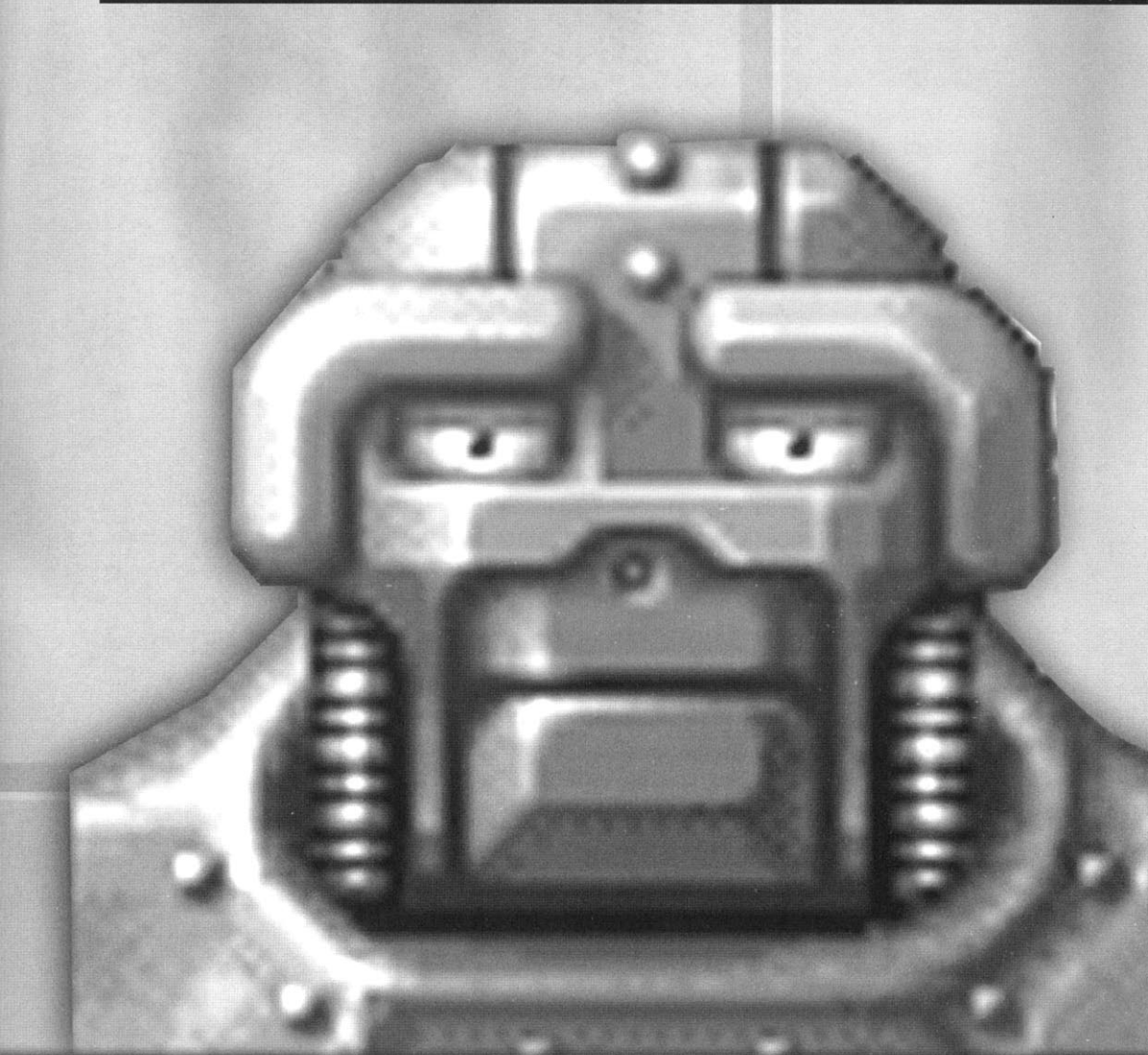
Das *Deutsche Computer Spiele Forum* (**GO DEUSPIEL**). Suchen Sie einfach nach dem Schlagwort Z und Sie werden finden! Sowie das *PC Player Forum* (**GO PCPLAYER**). Zur Zeit finden Sie in der *Hot Area* »Z« alles, was das Herz begehrt.

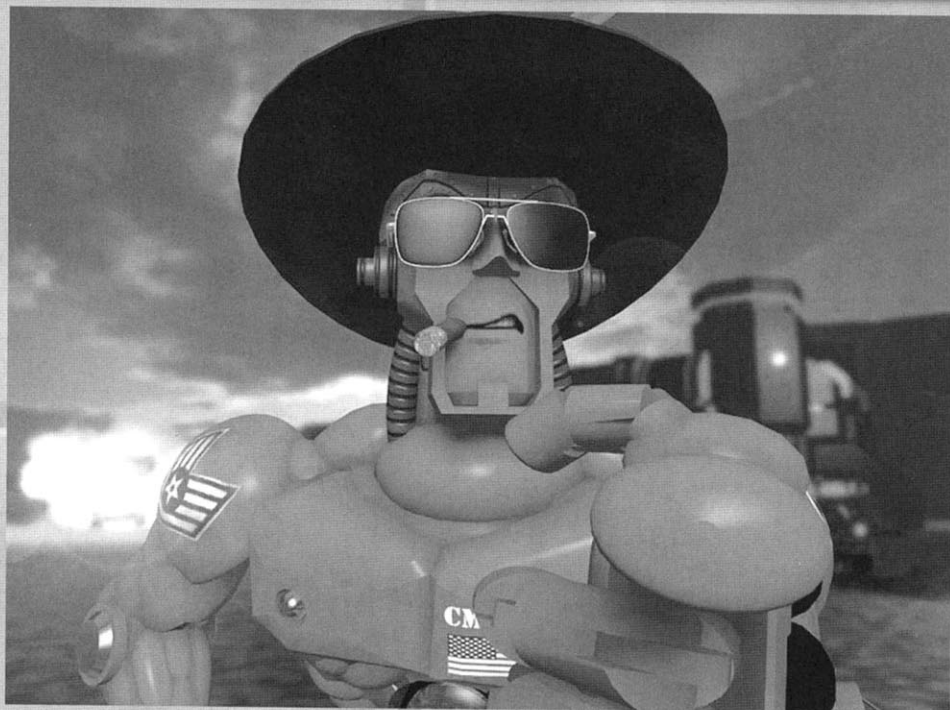
Englischsprachige Foren sind:

Das *Gamers Forum* (**GO GAMERS**) ist zur Zeit das einzige englischsprachige Forum, das Infos und Dateien zu »Z« bietet, aber es ist sicher auch das aktuellste! Hier finden Sie in der Bibliothek *Strategy/War* (W-Z) und in der Nachrichten-Sektion *Strategy/War* (T-Z) die neuesten Infos (z.B. auch den ersten Trainer zu »Z«).

KAPITEL 7

DIRECTOR'S CUT





»Z« Director's Cut

Es gibt sie bei Filmen und Videos, aber bei Computerspielen ist ein **Director's Cut** doch eher selten. Seit kurzer Zeit gibt es sie aber doch, die **Director's Cut CD** von »Z«. Was zum Henker ist jetzt eigentlich ein **Director's Cut** fragen Sie? Nun, im allgemeinen versteht man darunter die gesonderte Nachbereitung eines Spielfilmes durch den Regisseur, in der er all die Szenen wieder bringen kann, die ihm die Produzenten in der ersten Fassung nicht erlaubt haben. Wenn man die »Z« CD unter diesem Gesichtspunkt betrachtet, dann kann das unter Umständen sogar hinkommen. Ich würde die CD allerdings lieber als ein witziges und

unterhaltsames Bonuspack zum unglaublich günstigen Preis sehen.

Die **Director's Cut CD** enthält eine spielbare Demo von »Z« mit einem eigenen Level, der so nicht im Spiel erschienen ist. Dieser Level wurde von den Bitmap Brothers für eine »Z« Party entworfen und hat seinen Weg bis zu dieser CD gefunden. Was die Sache wirklich urkomisch macht, sind die englischen Originalstimmen der einzelnen Einheiten, die aus sogenannten »Outtakes« bestehen. Outtakes sind Stimmufnahmen, bei denen sich die Sprecher von der Hektik des Spiels haben mitreißen lassen, und deren Text dann etwas entgleiste ... Wenn das allerdings schon alles wäre,

dann hätte es sicher nicht für eine ganze CD gereicht, aber die *Bitmap Brothers* und *Warner Interactive Entertainment* hatten noch mehr auf Lager, womit man »Z«-Fans Freude bereiten kann.

Das »Z« **Theme Pack** ist der zweite große Renner auf der CD. Es ist im großen und ganzen eine Erweiterung von *Windows 95*, funktioniert allerdings nur, wenn man auch stolzer Besitzer des *Microsoft PLUS* Pakets ist. Dann bekommt man alles, was das »Z«-Herz begehrt: Einen Bildschirmschoner, neue Klänge, neue Icons, neue Start- und Ende-Logos für Win 95, sowie das eine oder andere Hintergrundbild für den Desktop.

Aber selbst wenn man kein MS-PLUS besitzt, kann man einen Teil der Optionen trotzdem genießen. Die Icons und die Bilder können Sie eigentlich ohne Probleme weiter verwenden. Die neuen Klänge (deutsche »Outtakes« à la »Sie blöder Arsch Sie!«) machen sich prima als Systemklänge von Windows, wenn Sie nichts dagegen haben, daß Ihr Computer Sie beschimpft.

Der dritte Renner auf der CD ist das »Z« **Netz-Patch**. Wenn man bisher ein Netzwerkspiel machen wollte, dann brauchte man so viele »Z«-Versionen, wie man Spieler hatte. Dieses Problem wird mit dem Netz-Patch von »Z« endlich behoben.



Jetzt installiert man einfach den Patch von der CD (eigentlich ist es mehr eine komplette Netzwerkversion des Spiels mit ca. 38 Mbyte) auf den Rechnern, mit denen man spielen möchte, und schon kann es los gehen. Allerdings nur in Deutsch, da die Software für alle Sprachen leider nicht auf die CD gepaßt hätte.

Ach ja, ein Teil der **Director's Cut CDs** wurde noch ohne den »Z« Patch produziert, sollten Sie eine dieser CDs haben, dann müssen Sie trotzdem nicht auf den Patch verzichten. Schicken Sie einfach Ihre »Z«-Registrierkarte und Ihr »Z«-Manual an folgende Adresse und schon erhalten Sie eine CD mit dem Patch und Ihr Handbuch wieder zurück.

Die Adresse lautet:
Warner Interactive Entertainment
Kundenservice
Lachnerstraße 2
D-22083 Hamburg

Englischer Name	Deutscher Name	Die Roten	Die Blauen
Grunt	Krieger	0	0
Psychos	Psychos	1	1
Toughs	Kämpfer	1	1
Sniper	Schützen	1	1
Light Tank	Leichter Panzer	0	0
Medium Tank	Mittlerer Panzer	1	1
Gatling	Gatling	0	0
Canon	Geschütz	2	2

Mission: »Director's Cut«

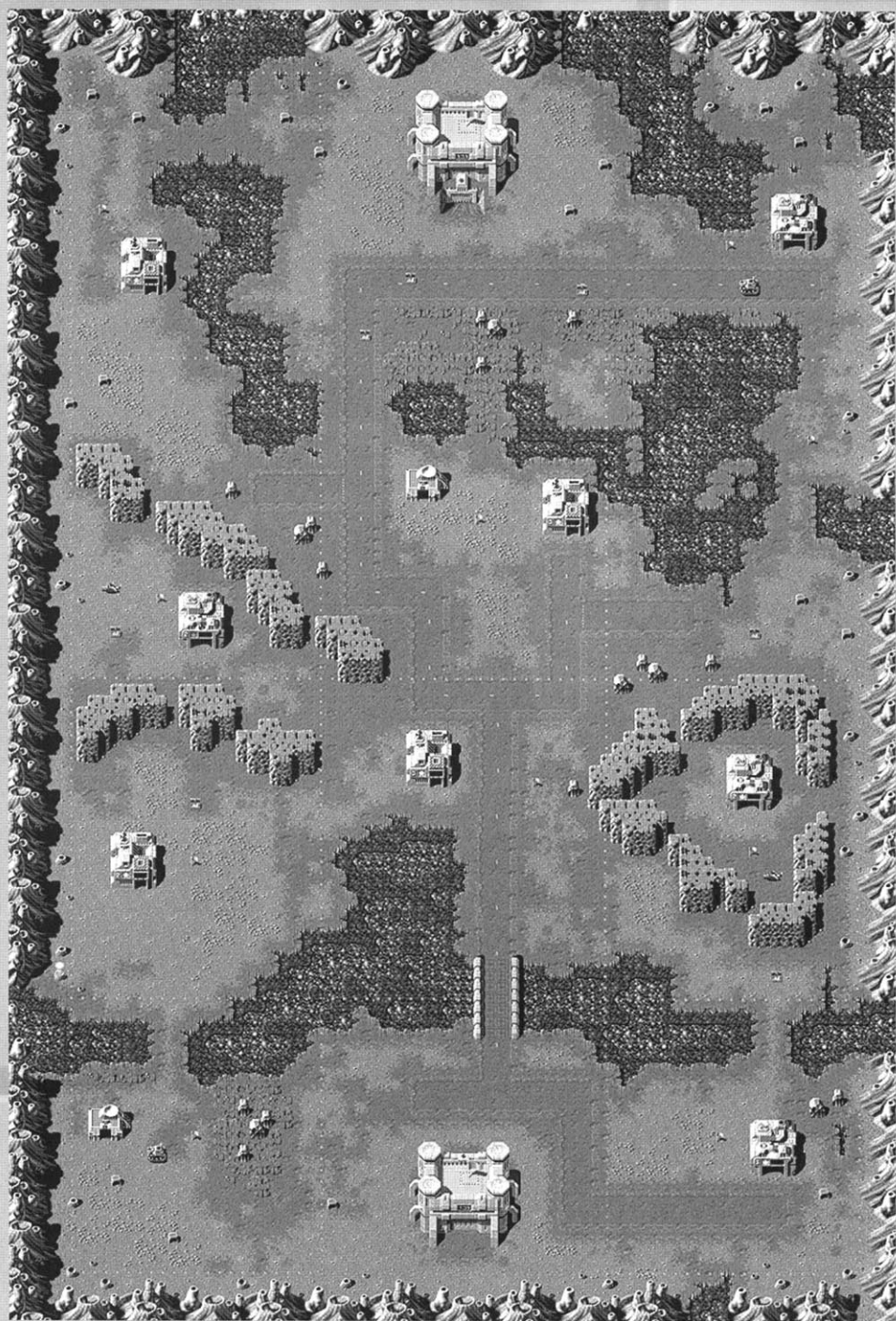
Auf der **Director's Cut** CD befindet sich ein Bonuslevel, genannt **»Demo Mix«**. Das Level ist dem Level 6 sehr ähnlich, nur die Fabriken haben etwas andere Leistungsstärken und es gibt eine leicht veränderte Startaufstellung. Oben sehen Sie die Startaufstellung und die Übersetzung der englischen Namen

Lösungsvorschlag:

Die veränderte Startaufstellung sorgt für etwas andere Möglichkeiten. Ziehen Sie den Panzer und die Kämpfer in die Mitte und die Schützen nach links, um die jeweiligen Sektoren zu sichern. Die Psychos sollten über rechts kommen. Produzieren Sie in der Roboterfabrik in der Mitte Geschütze, in den Fahrzeugfabriken Panzer.

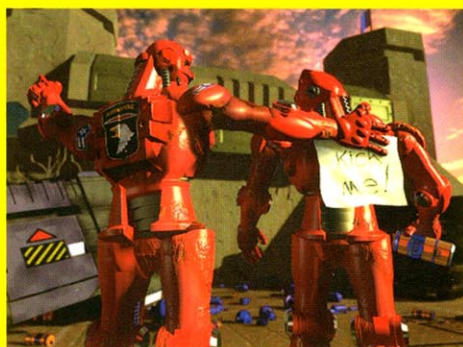
Haben Sie Ihre Hälfte der Karte gesichert, dann versuchen Sie die blauen Fabriken in der Mitte und auf der linken Seite zu zerstören. Ist das gelungen, dann können Sie das Zentrum leicht verteidigen. Rücken Sie über rechts vor und holen Sie sich die dortigen Gebiete und die Fahrzeugfabrik. Die Kanonen, die das Fort verteidigen, werden zur leichten Beute von Schützen.

Als letztes haben Sie noch die Qual der Wahl: Erstürmen Sie das Fort oder schießen Sie es mit den Panzern in Grund und Boden?





THE END



X GAMES

Z

THE OFFICIAL GUIDE

Ein »Official Guide« für alle **Z-Fans**! Die englische Hersteller-Firma »Bitmap Brothers« und Warner Interactive haben dazu beigetragen, daß auch wirklich alles »echt« ist, was im Buch steht: **Originalkarten** aus dem Spiel zu allen 20 Einzelspieler- und 16 Mehrspielerlevels, viele ausgefeilte **Lösungstips** und bisher **unveröffentlichte** Informationen zu allen Missionen.

Darüber hinaus gibt es wichtige **Fakten** über alle Einheiten, Fahrzeuge und Spiel-Strukturen, durchschlagende Taktiken ... und natürlich **CHEATS**. Der Mehrspielermodus lag den Autoren besonders am Herzen: Neben Lösungshinweisen zu den Mehrspielermissionen gibt es ausführliche Tips, wie man ein Netz für mehrere Spieler aufbaut. Der Super-Spielgenuß mit Freunden ist garantiert!

Aus dem Inhalt:

- **Originalkarten** aus dem Spiel
- Die besten **Lösungstips**
- Alles über Einheiten und Fahrzeuge
- Ausgeklügelte **Taktiken**
- **Lösungen** zu allen 16 Mehrspielermissionen
- Netzwerkgrundlagen
- Wie baut man ein **Netzwerk** auf?
- Wie spielt man zu mehreren?

ISBN 3-8272-9009-0



9 783827 290090

DM 19,95 öS 146,- sFr 17,-