

# Neue Klassiker

Auch den gefeiertsten Bestsellern geht irgendwann die Luft aus. Dann kommt die große Pause, aber schließlich - Tusch! - der Nachfolger. Und der muß noch viel schöner, schneller und raffinierter sein. CHIP hat sich die künftigen Hits angesehen.

Gleich drei solcher Erben von Software-Hits stehen diesen Monat auf unserem Prüfstand. Folgen sie den Fußstapfen ihrer Bestseller-Vorfahren? Vielleicht sogar so genau, daß sie einfach nur noch einen Abklatsch des Originals darstellen? Der Grat zwischen „Zu sehr wie der Vorgänger“ und „Zu wenig wie der Vorgänger“ ist bekanntlich äußerst schmal. Und schon viele Programme, die mit einem berühmten Namen und einer römischen Ziffer auf der Packung einherkamen, sind bei dieser Gratwanderung abgestürzt.

## Das zivilisierteste Spiel aller Zeiten

Einen schweren Stand hat „Civi zwo“, mit vollem Namen als *Civilisation II* im Handel. Denn nicht nur der erste Teil des Strategieklassikers hat vor fünf Jahren Maßstäbe gesetzt, die bis heute gelten. Auch die vor wenigen Monaten fertiggestellte Netzwerkvariante Civnet dürfte der Civilisation-Fan-Gemeinde neuen Zuwachs beschert haben. Und diese Fans sind anspruchsvoll, besonders, wenn es um einen Nachfolger für „ihr Civi“ geht.

Story und Spielhandlung sind vertraut. Ein Stamm urzeitlicher Nomaden muß durch geschickte Steuerung von Wirtschaft, Wissenschaft und Technik bis zur raumfahrenden Nation weiterentwickelt werden. Der Neuling tritt freilich mit etlichen Detailverbesserungen an, die direkt von der Wunschliste der Fans abgelesen sein könnten: mehr Einheiten, mehr Völker, mehr Gebäude, mehr Farben und bessere Grafiken. In fast jeder Hinsicht legt Nummer zwei noch ein paar Briketts mehr nach. Die einzige Ausnahme sei aber ebenfalls gleich erwähnt: *Civilisation II* kommt wieder ohne Netzwerk-Spielmöglichkeit aus.

Doch lassen wir den Blick erst mal genüßlich über das streifen, was dank Sid Meier & Co. alles neu in unseren selbstzivilisierten Welten auftaucht: Am auffälligsten ist die ungewohnte Perspektive.

Denn alles spielt sich schräg von oben gesehen, isometrisch dreidimensional und stufenlos zoombar ab – ein optischer Genuß. Zwischen den vertrauten Phalanxen und Legionären huschen zwanzig neue Truppengattungen über den Bildschirm: Elefanten tröten aus dem Soundblaster, Fallschirmjäger springen hinter feindlichen Linien ab, Ingenieure, Kreuzritter und Stealthbomber machen dem Gegner das Leben schwer.

Neue Gebäude bringen frischen Wind ins Entwicklungsdasein – wenn Ihre berittenen Krieger aus der Pampa plötzlich über den gegnerischen Superhighway traben, am Flughafen vorbei und dann links am Supermarkt anhalten, dann haben Sie irgendwie ein paar Jahrhunderte verschlafen. Der Gegner hat indessen längst ein paar Weltwunder Vorsprung oder möglicherweise schon eine der neuen Technologien entwickelt.

Dank Super-VGA hat *Civilisation* jetzt auch ein attraktives Kleid bekommen. Der Spielspaß ist im Vergleich zum Original unvermindert, der Suchtfaktor so-

gar noch gestiegen. Trotz der Konkurrenz durch erstklassige, reine Strategiespiele wie *Command & Conquer* oder *Warcraft* macht der militärische Teil des Zivilisierens immer noch großen Spaß. Die Entwicklung von Städten und Ländern ist vielleicht beim Spezialisten *Simcity 2000* besser gelungen, aber die Gesamtheit einer Entwicklungsgeschichte hat noch niemand auch nur annähernd so gut simulieren können wie *Civi zwei*.



**Brot und Spiele:** Bei *Civilisation II* sollte man auf die Wünsche seines Volkes hören

## Civilisation II

**Fazit**

Die Fortsetzung des Kults mit bewährten Mitteln: Außer der isometrischen Sicht wagt Microprose keine größeren Experimente. Ein konservativer, sehr gelungener Nachfolger, leider wieder ohne Netzwerkmodus.



Hersteller/Vertrieb:  
Spectrum Holobyte/MPS;  
Preis: ca. 120 Mark;  
erhältlich für PC auf  
CD-ROM

## Im Einsatz gegen die Grenzwelten

Die Katzen sind tot, doch der Pilot kennt weder Rast noch Ruhe: Auch wenn die Menschheit in *Wing Commander III* den Krieg gewonnen und die Katzenrasse der Kilrathi samt Heimatplanet ausgerottet hat – Stoff und Gegner für eine weitere Fortsetzung lassen sich ein rundes Jahr später schon wieder finden.

Allerdings gibt es in der vierten Folge der Weltraumsaga logischerweise keine „Muppet-Show“ mehr; die Kilrathi-Puppen dürften endgültig eingemottet sein. Dafür hat die Abteilung „Drehbuch und

noch wie gehabt derselbe Flugsimulatorablauf: Start, Autopilot an, umgucken, Autopilot aus, kämpfen, Autopilot nach Hause, Landeerlaubnis holen, Landung, abschnallen. Zwischendurch darf mit Flügelmann und Gegner mittels vorgegebener Funktionstasten noch ein wenig Konversation gemacht werden.

Der Filmkritiker fragt sich vergebens, warum wohl Ex-Spieledesigner und Jungregisseur Chris Roberts diese altbekannten Sequenzen überhaupt noch dringelassen hat, die den schönen, teuren Film doch nur störend unterbrechen. Der Spieltester wiederum erinnert

Durch diese  
hohle Gasse:  
Grand Prix 2  
übertrifft seinen  
Vorgänger nicht  
nur in puncto  
Grafik



Filmaufnahmen“ wieder Überstunden für diese Millionen-Dollar-Produktion machen müssen: Die inzwischen gewohnte Elitebesetzung ist mit Mark „Skywalker“ Hamill, Malcolm McDowell, John Rhys-Davies und Tom Wilson wieder vollzählig angetreten.

Beeindruckende Filmsequenzen erzählen die Hintergrundgeschichte: Im Wing-Commander-Universum häufen sich die unerklärlichen Überfälle auf Schiffskonvois. Piraten aus den Grenzwelten sollen für die Übergriffe verantwortlich sein. Doch außer dem Namen „Black Lance“ weiß man so gut wie nichts über sie. So wird der pensionierte Colonel Blair wieder in den aktiven Dienst berufen, um vom Cockpit aus Ruhe an die Handelsfront zu bringen. Doch die Dinge entwickeln sich nicht ganz so wie erwartet...

Bereits kurz nach Beginn dieser Handlung darf daher auch der Spieler zum ersten Mal sein vertrautes Cockpit besteigen und aufs neue Wing Commander II spielen, denn wieder einmal hat sich am eigentlichen Spiel nur wenig geändert. Hinter allen fotorealistischen Grafiken, den vierstündigen Videosequenzen und Vollstereo-Soundeffekten steckt immer

sich wehmütig an die Zeiten, wo Origin mit einem Bruchteil der WC4-Produktionskosten noch Spiele hergestellt hat, so richtig mit Ideen und Spielspaß drin.

Die packenden Descent-Dogfights per Netzwerk; die Bonbons, die man in seiner 80-Mark-Spielesammlung wiederfindet und gleich nochmal durchspielt, oder die Evergreens der Güteklasse Populous, Dune II, Gunship 2000, die alle mit weniger Schauspielern auskamen: Aus dieser Klasse hat sich Roberts wohl verabschiedet. Ob es für die Aufnahmeprüfung der Hollywood-Regieakademie reicht, wird die Zukunft zeigen.

### Wing Commander IV – der Preis der Freiheit

**fazit**

Teures Kino auf CD: WC4 ist wohl Chris Roberts' endgültiger Abschied vom Spielebusineß zugunsten der Hollywoodkarriere. Bye, wir werden deine Spiele vermissen.

Hersteller/Vertrieb: Origin;  
Preis: ca. 120 Mark;  
erhältlich für PC auf CD-ROM – und  
bald in einem Kino in Ihrer Nähe

## Die Boliden rasen wieder

Und noch ein kurzer Blick über die Leitplanke auf den Sim-Asphalt: In die Welt der schnellen Autos kommt ja derzeit jede Menge neues Leben. Nachdem in letzter Zeit vom *Ridge Racer* über den *Bleifuß* bis zu *Need for Speed* schon diverse exzellente Freilandrasereien auf den Markt gekommen sind, wird nun auch das renntechnisch reglementierte Schnelfahren mit neuen Simulationen aktualisiert.

Die Monitor-Manager des Formelsports haben mit *Pole Position* und *Grand Prix Manager* schon ihr Päckchen bekommen, an der neuen Version der *Indy Cars* wird gerade noch die letzte Feinpolitur aufgetragen, doch der Nachfolger des exzellenten *Formula 1 Grand Prix* ist schon testbar. GP2, so das Microprose-interne Kürzel, bringt die F1-Simulation ins Zeitalter der Super-VGA-Auflösung. Allein die bemerkenswert realistisch eingebauten WM-Strecken sind ein Erlebnis. Wer schon immer mal mit 210 Sachen am Casino von Monte Carlo vorbeisemeln wollte, kann es hier in wunderbarer Atmosphäre versuchen. Wird aber nicht klappen, weil die Kurve davor gar keine 210 verträgt...

Steuerung und Einstellmöglichkeiten sind, wie nicht anders zu erwarten, ebenfalls unter das Messer der Software-Schönheitschirurgen gekommen. Selbst mit der Tastatur sind die Rennboliden jetzt sehr präzise lenkbar; der Joystick ist nicht mehr Pflicht, für mein Gefühl sogar überflüssig. Die Einstelloptionen und Handlungsmöglichkeiten außerhalb der Rennstrecke sind in diesem Microprose-Programm zwar auch vorhanden, kommen aber an die reine Management-Simulation aus dem gleichen Hause natürlich nicht heran. Sollen sie ja auch gar nicht, denn hier steht das realistische Fahren klar im Vordergrund. Und daran gibt es nichts zu meckern. Nach meinem Eindruck der beste F1-Simulator auf dem Markt.

Rolf D. Busch

### Grand Prix 2

**fazit**

Nachfolger der erfolgreichsten F1-Simulation, mit zeitgemäßer SVGA-Grafik und traumhafter Spielbarkeit. Hochoktanige Rechnerleistung sollte aber vorhanden sein.



Hersteller/Vertrieb:  
Microprose;  
Preis: ca. 120 Mark;  
erhältlich für PC auf  
CD-ROM