

Strategie

Jörg Langer



Die Kunst des Krieges

Eine Handvoll englischer Programmierer traut sich an das ambitionierte Projekt, ein Spiel über die Kunst des Krieges im alten Japan zu machen. Und während es Creative Assembly gelingt, die Auseinandersetzungen Tausender kleiner Soldatenfiguren so glaubwürdig wie im Japano-Kultfilm **Ran** («Chaos») darzustellen, müssen sie die Kunst des Designs erst noch meistern: **Shogun** krankt an allen Ecken und Enden an kleinen Komfort-Unfeinheiten. Warum Gunnar Lott und ich das Spiel trotzdem gut finden, sagen wir Ihnen auf den nächsten Seiten.

Sonstige große Strategiespiele wie **Siedler 4** oder **Dark Reign 2** finden Sie in diesem Heft nur im Preview-Teil. Eines davon hat es mir besonders angetan: **Battle Isle 4** setzt eine Serie fort, die ich schon auf dem Amiga innig liebte. Vielleicht schafft Blue Byte mit Teil 4, woran selbst SSI mit der **Panzer General**-Serie scheiterte: grafisch anspruchsvolle und inhaltlich komplexe Rundenstrategie salonfähig zu machen.

Strategie

»Zum Erfolg führen hier taktisches Agieren (meist unter Zeitdruck), Ressourcen-Management und Strategische Planung.«
[Strategiespiele, Hexfeldtaktik, Aufbauspiele, Wirtschaftssimulationen, Denkspiele]

Strategie-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	Age of Empires 2	Echtzeit-Strategie	11/99	93%
2	StarCraft	Echtzeit-Strategie	6/98	90%
3	Alpha Centauri	Strategie	3/99	90%
4	Siedler 3	Aufbauspiel	1/99	90%
5	C&C 3 (deutsch)	Echtzeit-Strategie	11/99	89%
6	Battlezone 2	3D-Strategie	12/99	89%
7	Jagged Alliance 2	Strategie	6/99	88%
8	Anno 1602	Aufbauspiel	5/98	88%
9	Earth 2150	Echtzeit-Strategie	12/99	87%
10	Die Sims	Aufbauspiel	3/00	87%
11	Dungeon Keeper 2	Echtzeit-Strategie	8/99	86%
12	Heroes of Might&Magic 3	Strategie	6/99	86%
13	Panzer General 4	Taktikspiel	11/99	86%
14	Warzone 2100	Echtzeit-Strategie	5/99	86%
15	Commandos	Echtzeit-Strategie	7/98	85%
16	Railroad Tycoon 2	Aufbauspiel	12/98	85%
17	Civilization: Call to Power	Strategie	5/99	84%
18	Pharao	Aufbauspiel	12/99	83%
19	Homeworld	Echtzeit-Strategie	11/99	84%
20	Caesar 3	Aufbauspiel	12/98	83%
21	Seven Kingdoms 2	Echtzeit-Strategie	10/99	83%
22	Pizza Syndicate	Wirtschaftssim.	4/99	83%
23	Sim City 3000	Aufbauspiel	3/99	81%
24	Imperium Galactica 2	Strategie	3/00	81%
25	Theme Park World	Aufbauspiel	1/00	81%

Die 25 besten Strategie-, Echtzeit-, Aufbau-, Taktik- und Wirtschaftsspiele.

Inhalt

Tests

Shogun	86
Wall Street Tycoon	89
Lemmings Revolution ...	90
Shadow Watch	92
Ancient Conquest	92
Rising Sun	92

Massenschlachten im alten Japan

Shogun



Banner wehen, Männer schreien, und Sie reiten an der Spitze von 10.000 Mann den Hügel hinunter in ein Meer aus blitzenden Speerspitzen.

Düstere Zeiten: Im Japan des ausgehenden 16. Jahrhunderts wehen die Fahnen des Kriegs über allen Festungen. Es ist Sengoku Jidai, eine Periode ständiger Bürgerkriege. Der von Gott bestimmte Imperator sitzt

machtlos auf einem wackelnden Thron, während draußen im Land die Provinzfürsten wie wilde Hunde übereinander herfallen. Bruder kämpft gegen Bruder, alte Allianzen zählen weniger als nichts. Jeder Kriegsherr hat nur ein

Ziel: Das Shogunat, die militärische Herrschaft über ganz Japan. Die Bauern stöhnen unter immer neuen Steuern, während riesige Armeen gegeneinander ins Feld ziehen. Mord und Totschlag herrschen, viele hoffnungs-

volle Adlige verlieren ihr Leben auf dem Schlachtfeld oder an das grausame Messer eines Ninja-Attentäters. Mit-tendrin sind Sie: Als einer von sieben Daimyos treten Sie an, um Shogun zu werden – koste es, was es wolle.



Wir verwickeln die Vorhut des Feindes (blau) in Nahkämpfe. Derweil wartet unsere **Schwere Reiterei** (vorn) auf das Zeichen zum Einsatz. (1600x1200, Direct 3D)

Vom Brett ins Gemetzel

Beim Echtzeit-Strategiespiel **Shogun: Total War** befehlen Sie als lokaler Potentat Streitkräfte und kümmern sich um die Verwaltung Ihrer Provinzen. Das Spiel teilt sich in zwei grundlegend verschiedene Parts: Im Strategie-Modus sehen Sie wie in einem Brettspiel eine vereinfachte Japan-Karte, auf der Sie rundenweise Armeen, Diplomaten und Ninjas verschieben. Außerdem bauen Sie dort Burgen und andere Gebäude, kontrollieren die Steuereinnahmen und heben Truppen aus. Nach der Strategiephase werden alle Anweisungen gleichzeitig ausgeführt. Wenn



Film im Spiel: Unser heimtückischer **Ninja** auf dem Weg zu einem feindlichen General.

sich in einer Provinz zwei oder mehr verfeindete Armeen begegnen, springt das Spiel in den Schlacht-Modus, wo Sie Ihre Truppe in Echtzeit selbst führen. Das Schlachtgeschehen läuft dabei in 3D ab, ähnlich wie bei **Dark Omen**. Wenn Sie darauf gerade keine Lust haben, können Sie den Ausgang des Gefechts auch vom Computer berechnen lassen, der das ganz ordentlich macht, aber natürlich keine Wunder vollbringt.

Schlacht im Schnee

Wenn eine 3D-Schlacht beginnt, können Sie als Angreifer entscheiden, ob Sie überhaupt an diesem Tag loslegen wollen. Je länger Sie zö-



Wie in einem **Brettspiel** bewegen wir unsere mächtigen Samurai-Armeen als Figuren über die (vereinfachte) Karte Japans.

gern, desto größer wird übrigens der Aufstellbereich des Feindes. Falls Ihnen das Wetter nicht zusagt, sollten Sie die Attacke verschieben und auf Petrus hoffen. Das ist durchaus nicht unwichtig, bei Schnee wird Ihre Kavallerie langsamer, Nebel behindert Ihre Bogenschützen. Und wenn Sie Musketenschützen dabei haben, sollten Sie besser nicht im Regen kämpfen – da gehen schon mal die Luntens aus. Schließlich ist der Tag des Angriffs da, und Sie stellen als erstes Ihre Armee auf. **Shogun** hat einige Grundaufstellungen eingebaut, Sie können die Truppen aber auch frei positionieren. Ihre Soldaten sind zu Regimentern zusammengefasst, die drei Formationen (Keil, Pulk, lose) annehmen können.

Die eigentliche Schlacht dauert meist weniger als eine halbe Stunde, trotz der teils riesigen Soldatenmassen. Im Gefecht befehlen Sie Ihre Leute mit einer nicht perfekten, aber (dank gutem Tutorial) schnell zu lernenden Kombination aus Maus- und Tastatursteuerung. Da man nicht sehr weit herauszoo-

men kann, geht allerdings zuweilen der Überblick verloren. Zumal bis zu 16.000 Bitmap-Kämpfer auf dem Feld stehen können. Per Klick wählen Sie die gewünschte Einheit an, die auch durch ein Icon am Bildschirmrand repräsentiert wird. Ein Doppelklick bewegt die Kamera auf die ausgewählte Truppe. Handelsübliche Standardfunktionen wie Tastaturshortcuts gibt es ebenfalls – die sind sogar bitter nötig, um das Spiel zu beherrschen.

Im Kampf kommt das wohlbekannte Schere-Stein-Papier-Prinzip zur Geltung: Reiterei besiegt Bogenschützen, und Speerträger machen Kavalleristen den Garaus, haben aber selbst keine Chance gegen konsequenten Pfeilbeschuss. Truppen in locke-



Unsere Armee wird gleich die **Burg** stürmen. (800x600, Direct 3D)

Jörg Langer



Kinoreife Massengefechte

Vieles an Shogun fällt in die Kategorie »Verpasste Chance«: Die

Schlachten sind spannend und stimmungsvoll, aber müssen die Bitmap-Kämpfer aus der Nähe so hässlich und die Bedienung so umständlich sein? Doch dem 3D-Part kann ich vieles verzeihen, weil er taktische Tiefe mit beeindruckenden Massenschlachten à la »Ran« verbindet.

Ärgerlicher finde ich die Versäumnisse im Brettspiel-Modus: Keine Story, kaum Diplomatie, kein beliebiges Zusammenfassen angeschlagener Verbände. Ich bekomme so gut wie keine Informationen über entlegene Teile des Landes, und kann nur schwer erkennen, wem welche Provinz gehört oder wo ein Ereignis stattfindet. Trotzdem hat Shogun eine massive Daseinsberechtigung: Das Japano-Flair kommt gut, außerdem ist es der zur Zeit beste Mix aus Strategie (Kartenmodus) und Taktik (3D-Gefechte).

rer Formation halten unter Dauerfeuer länger aus, fliehen aber leichter, wenn sie im Nahkampf attackiert werden – bei dichten Pulks ist's logischerweise umgekehrt.

Eine Frage der Ehre

Entscheidende Faktoren im Gefecht sind Ehre (im Prinzip die Erfahrungsstufe) und Moral. Bei einem erfahrenen

Gunnar Lott



Feldherrn-Feeling

Wer wie bei Age of Empires 2 die totale Kontrolle über das Schlachtfeld erwartet, ist bei Shogun verlor-

ren: Die Kamera lässt sich nicht sehr weit herauszoomen, überall laufen riesige Truppenmassen durcheinander und niemand schreit »Hilfe, ich werde angegriffen«, wenn er Feindkontakt hat. Meine einzige Hilfe sind die Icons am unteren Bildschirmrand – und die sind einander zu ähnlich, als dass ich genau wüsste, welche meiner drei Kavallerie-Truppen jetzt in Bedrängnis ist. Dennoch macht der Schlachtenmodus sehr viel Spaß, wenn man sich eingewöhnt hat, denn es kommt echtes Feldherrn-Gefühl auf – gerade, weil die Kamera so nah dran ist. Sie stehen mittendrin: Die Truppen sind nicht mehr oben und unten auf dem Schirm, sondern rechts und links von Ihnen. Sie müssen sich halt umsehen, wenn Sie Einheiten von hinten nach vorne schicken wollen, anstatt gottgleich aus der Vogelperspektive zu agieren. Und auch wenn der Strategiemodus nicht das Gelbe vom Ei ist: Spannend ist der Kampf ums Shogunat allemal. Keine Frage, ich werde nicht ruhen, ehe ganz Japan mein ist!

General kämpfen die Männer besser als unter einen Grünschnabel, der noch keine Schlacht gewonnen hat. Außerdem desertieren sie nicht so leicht – was auf den Schlachtfeldern früher das größte Problem war. Wobei sich unterschiedliche Trup-



Schlacht im Schnee: Die Rauchfahnen links oben stammen von unseren **Musketenschützen**.

pentypen verschieden verhalten: Während die Samurai oft furchtlos dem Tod ins Auge schauen, laufen Ashigarus (Bauern mit spitzen Stöcken) in der Regel weg, wenn's heiß wird. Auch bei **Shogun** muss sorgfältig erwogen werden, wen Sie auf die Elite des Feindes hetzen, schließlich kann es passieren, dass die Speerträger gleich mit fliehen, wenn die eigenen Kriegsmönche fünf Meter weiter in die Flucht geschlagen werden. Da der General auf dem Feld stets vertreten ist (als Anführer der stärksten Einheit), müssen Sie auf ihn gut aufpassen – einen schlimmeren Dämpfer als Tod oder Flucht des eigenen Anführers gibt es für die Moral der Truppe nicht.

Ninja-Angriff!

Im Strategie-Modus bauen Sie in Ihren Provinzen Festungen und andere Gebäude. Minen bringen Geld, in Dojos bilden Sie Truppen aus, Wachtürme wehren Ninjas ab. Häfen sorgen für flotten Truppentransport übers Meer, und Bewässerungsanlagen verbessern den landwirtschaftlichen Ertrag. Wenn Sie einen Angriff durchführen oder attackiert werden, erhalten Sie einen kleinen Überblick über die Truppenstärken beider Seiten, und können entscheiden, ob Sie sich lieber zurückziehen. Das beschädigt die Ehre des betreffenden Generals, lässt aber die Armee intakt. Per Ninja führen Sie Attentate auf Diplomaten und Generäle durch. Wenn Sie gar den feindlichen Fürsten töten, scheidet dessen Partei aus. Ein Gesandter kann dem Gegner in Ihrem Namen einen Waffenstillstand oder ein Bündnis anbieten, was für den Mann nicht ohne Risiko

ist: Bei gespannten Beziehungen schickt der feindliche Daimyo schon mal nur den Kopf des Unterhändlers zurück. Solcherlei Zwischenfälle werden übrigens mit kleinen Renderfilmen illustriert.

Krieger à la Carte

Auch im Mehrspieler-Modus können Sie 3D-Gefechte bestreiten. Wie bei **Dark Omen** haben Sie und Ihr Gegner ein bestimmtes Budget und



Wir erobern die Festung der Hojo – obwohl uns das **Abwehrfeuer** schwer zusetzt.

Leider lehnt sich der Strategie-Modus etwas zu sehr ans das gleichnamige Brettspiel an und lässt einige notwendige Funktionen vermissen, die dort die Mitspieler übernehmen: Es gibt keine detaillierten Verhandlungen wie bei **Alpha Centauri**, wo Sie beispielsweise Geld gegen Frieden tauschen können. Militärbündnisse mit gegenseitiger Unterstützung sind ebenfalls unmöglich.

müssen sich Ihre Armee vor dem Kampf zusammenkaufen. Sie wählen nicht nur die Truppen aus, sondern bestimmen zudem die Erfahrungsstufe. Auch online soll es einen Kampagnen-Modus geben, der die Einzelschlachten verschiedener Spieler zu einem epischen Kampf um ganz Japan verbindet. Leider war diese Variante bis zum Redaktionsschluss noch nicht testfähig. **GUN**

Shogun: Total War

Genre:	Echtzeit-Strategie	Preis:	ca. 90 Mark
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	Hersteller:	Electronic Arts
Sprache:	Englisch (Deutsch in Vorb.)	Festplatte:	ca. 500 MByte
Multiplayer:	8 (LAN, www)	Spieler:	Einer pro Original
3D-Karten:	■ Voodoo 1 ■ Voodoo 2 ■ Voodoo 3 ■ Riva TNT ■ Riva TNT2 ■ Geforce ■ Matrox G400 ■ Rage 128		

	Minimum	Standard	Optimum
	Pentium II/300	Pentium II/400	Pentium III/550
	64 MByte RAM, 8fach CD	64 MByte RAM, 12fach CD 3D-Karte	128 MByte RAM, 16fach CD 3D-Karte

Grafik	_____	Gut
Sound	_____	Gut
Bedienung	_____	Befriedigend
Spieltiefe	_____	Gut
Multiplayer	_____	Gut



Anspruchsvolle Strategie im alten Japan.

Wall Street Tycoon

Im Online-Rausch der Spielgeld-Börse.



Auf Bonus-CD: Patch und Kürzel-Liste

Debit	\$0	MSF	83.50	RWE	36.40	VOW	41.70	BSJ	57.00	SIE	0.00	KAR	31.70
Short	\$0												
Bar	\$33,897												
Netto	\$99,596												
Ziel	\$200,000												
Ziel	23:59 Stunde												

Name	Aktion	Gewinn	Preis	Hoch	Tief	Vol	Handel	Anstsch.	Handel
BSJ - BSJ		(\$108)	\$57.00	\$57.50	\$55.00	2,298k	S	+	
LHA - LHA	521		\$24.00	\$24.29	\$23.89	60,423k	-	+	
KAR - KAR	784	(\$97)	\$31.70	\$32.50	\$31.70	12,851k	-	+	
DRB - DRB	288	(\$107)	\$46.20	\$47.09	\$45.70	75,521k	-	+	
MSF - MSF	100	\$74	\$83.50	\$84.50	\$82.59	33,699k	-	+	
DTE - DTE									
FME - FME			\$75.50	\$76.50	\$74.50	8,980k	S	+	
VOW - VOW	100		\$41.70	\$42.29	\$41.59	62,315k	-	+	
SIE - SIE									
RWE - RWE	100	(\$9)	\$36.40	\$37.00	\$36.40	60,871k	-	+	
PNM -									
CMD REICH DER FINSTE									
<Neue Position (klicken)>									

Die roten Aktien wurden auch nach Stunden noch nicht angezeigt.

Wenn Sie der Börsen-Euphorie bislang nicht getraut haben und den sauer

verdienten Notgroschen immer noch im Sparstrumpf vergammeln lassen, sollten Sie in Ubi Softs **Wall Street Tycoon** investieren. Darin stellen Sie sich Ihr eigenes Portfolio zusammen, Ubi Soft versorgt Sie via Internet über den hauseigenen Server mit aktuellen Börsendaten – die üblichen 15 Minuten Verzögerung inklusive. Echtes Geld verlieren oder gewinnen können Sie dabei nicht. Die Internetoption funktioniert erst nach Installation des Patches, den Sie auf unserer Bonus-CD finden.

MIC

Mick Schnelle

Gutes Training

Klasse, binnen zwei Tagen habe ich ein erkleckliches (virtuelles) Sümmchen zusammenspekuliert. Allerdings zeigt der Server schon mal einige Werte nicht an. Außerdem müssen Sie die Aktien umständlich über Kürzel aktivieren. Dennoch, ich bin dem Reiz der Börse erlegen. Vor allem, weil Menüsteuerung und Übersicht sehr einsteigerfreundlich sind.

Wall Street Tycoon

Genre: Wirtschaftssimulation
Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene
Sprache: Deutsch
Multiplayer: Nicht vorhanden
3D-Karten: Voodoo 1 Voodoo 2 Voodoo 3 Riva TNT
 Riva TNT2 Geforce Matrox G400 Rage 128

Pentium 166 16 MByte RAM, 4fach CD
 Pentium 200 MMX 32 MByte RAM, 4fach CD Internetzugang
 Pentium II/233 32 MByte RAM, 4fach CD Internetzugang

Grafik	Ausreichend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Nicht vorhanden



Schnörkellos-ungefährliche Börsengeschäfte.



Der komplizierte Marsch

Lemmings Revolution

Ein Denkspiel-Klassiker erwacht mit moderner Optik und bewährtem Spielprinzip zu neuem Leben.

Sie sind süß, haben grüne Haare und watscheln sorglos ins sichere Verderben – wenn Sie den kleinen Kerlchen im Denkspiel **Lemmings Revolution** nicht den richtigen Weg weisen. 1992 erblickten die nach einer Nagetierart benannten **Lemmings** erstmals das Licht einer Kathodenröhre und wurden in kürzester Zeit zum Kult. In der jüngsten Variante marschieren Ihre Schutzbefohlenen durch eine einigermaßen schicke 3D-Welt. Allerdings wird die dritte Dimension nicht genutzt. Ihre Schutzbefohlenen bewegen sich an der Außenseite von drehbaren Türmen, die sich nur in der Optik von einer platten 2D-Wand unterscheiden.

Buddeln und bergsteigen

Aus der Luke purzelt ein Lemming. Dann noch einer,



Richtung der Pfeile können Sie buddeln.

und so geht das immer weiter. Ihre Aufgabe: Bringen Sie eine bestimmte Anzahl der Schützlinge in einen sicheren Heißluftballon. Leider stellen die sich extrem

Missionen dürfen Sie als heldenhafter Lemmingsretter übernehmen, mindestens ein Dutzend müssen Sie absolvieren, um den kurzen Abspann zu sehen. **PS**



Manchmal sind sogar zwei **Lemming-Parteien** gleichzeitig unterwegs.

dämlich an. Tiefe Abgründe, tödliche Seen oder Flammen – egal, die Lemminge gehen stur geradeaus, nur an Hindernissen kehren sie um. Also greifen Sie zur Maus und verteilen Fähigkeiten und Befehle an einzelne der blau-grünen Kreaturen. Beispielsweise machen Sie einen zum »Blocker«, der seine Kollegen von einem Abgrund fernhält. Oder Sie verleihen die Fähigkeit, Steilhänge empor zu krabbeln oder per Fallschirm auch tiefste Stürze zu überstehen. Rund 100 komplexe

Peter Steinlechner



So gut wie früher

Lemmings Revolution orientiert sich spielerisch

am Uralt-Klassiker, und das ist in diesem Fall gut. Die ersten Einsätze sind einfach, dann steigert sich der Schwierigkeitsgrad genau im richtigen Maß, und später kommt man nur mit viel Grübeln auf die Lösung.

Ein bisschen schade finde ich, dass die Entwickler einige grafische Möglichkeiten nicht nutzen. So würde es den Überblick enorm erhöhen, wenn ein Bergsteiger-Lemming auch als solcher erkennbar wäre.

Lemmings Revolution

Genre:	Denkspiel	Preis:	ca. 80 Mark
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene	Hersteller:	Psygnosis
Sprache:	Deutsch	Festplatte:	ca. 1 MByte
Multiplayer:	Nicht vorhanden	Spieler:	Einer pro Original
3D-Karten:	<input checked="" type="checkbox"/> Voodoo 1 <input checked="" type="checkbox"/> Riva TNT2	<input checked="" type="checkbox"/> Voodoo 2 <input checked="" type="checkbox"/> Geforce	<input checked="" type="checkbox"/> Voodoo 3 <input checked="" type="checkbox"/> Matrox G400 <input checked="" type="checkbox"/> Riva TNT <input checked="" type="checkbox"/> Rage 128

	Minimum	Standard	Optimum
Prozessor:	Pentium II/233	Pentium II/266	Pentium II/300
RAM:	32 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte	64 MByte RAM, 12fach CD 3D-Karte	64 MByte RAM, 16fach CD 3D-Karte

Grafik	Befriedigend	
Sound	Befriedigend	
Bedienung	Befriedigend	
Spieltiefe	Gut	
Multiplayer	Nicht vorhanden	

Gelungene Reaktivierung eines Klassikers.



Shadow Watch

Eliteteam rettet die farbarme Welt.



Unser Team beschließt, die grünstichige Datscha zu sprengen.

Wehe dem, der den Bau der internationalen Raumstation behindern will! Ihm hetzt die multinationale

Firma nämlich sofort ihre Elitetruppe **Shadow Watch** auf den Hals. Die besteht aus sechs spezialisierten Kämpfern, von der agilen Kung-Fu-Lady bis hin zum technisch versierten Hacker. Sie steuern den Trupp rundenweise durch isometrische Pixel-Gebäude, die in einem minimalistischen Comic-Stil gezeichnet sind. Über Icons lassen Sie Ihre Kämpfer schießen, Türen öffnen oder hinknien. Die Befehlsmöglichkeiten sind aber nicht annähernd so vielfältig wie in **Jagged Alliance 2**. Eine feste Kampagne gibt es nicht, das Spiel generiert jedesmal eine zufällige Abfolge von Missionen. **CS**

Christian Schmidt Form über Inhalt

Shadow Watch sieht aus, als hätte der Chefkünstler regelmäßig an Fliegenpilzen geknabbert: Die sparsam kolorierte Comic-Grafik schwankt zwischen Stil und Kargheit. Zum Minimal-Look gesellt sich das Minimal-Spielsystem, das zwar eingängig, aber wenig fordernd ist – zumal die Steuerung über Icons unnötig kompliziert wird. Trotz der Mankos kann ich Shadow Watch aber einen naiven Charme nicht absprechen.

Shadow Watch

Genre: Taktikspiel
Anspruch: Einstieger
Sprache: Englisch
Multiplayer: Nicht vorhanden
3D-Karten: Voodoo 1 Voodoo 2 Voodoo 3 Riva TNT Riva TNT2 Geforce Matrox G400 Rage 128

Preis: ca. 80 Mark
Hersteller: Redstorm Entertainment
Festplatte: ca. 190 MByte
Spieler: Einer pro Original

Pentium 166 32 MByte RAM, 6fach CD
Pentium 233 MMX 64 MByte RAM, 8fach CD
Pentium II/300 64 MByte RAM, 12fach CD

Grafik	Ausreichend
Sound	Gut
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Nicht vorhanden

Ungewöhnlicher Stil, gewöhnliches Spiel.



Ancient Conquest

Nur Durchschnitt, aber billig.

Griechenheld Jason möchte die Perser vermöbeln, weil die das Goldene Vlies gemopst haben. Sie helfen dem guten Mann, indem Sie im Echtzeit-Strategiespiel **Ancient Conquest** Schiffe bauen, Soldaten ausrüsten, Bauwerke errichten und Truppen befehlen. Anders als bei Genrekollegen wie **Age of Empires 2** stehen Seeschlachten klar im Vordergrund, die sogar ganz annehmbar gemacht sind, da große Schiffe nicht nur schießen, sondern auch entern und rammen können. Leider macht die zwar schnelle, aber allzu simple Grafik einiges an Stimmung zunichte. Trotzdem sind die Hellenenschlachten ein net-



Schlichter **Schiffskampf** in der Ägäis.

ter Pausenfüller zu einem sehr günstigen Preis. **CUN**

Genre: Echtzeit-Strategie
Preis: ca. 30 Mark
Hersteller: Hemming
Anspruch: Fortgeschrittene
Spieler: 8 (Lan)
Sprache: Deutsch
Minimum: P 200 MMX
32 MByte RAM



Rising Sun

Rundenkampf für Hardcore-Krieger.

Nach Ost- und Westfront verdröseln Talonsoft nun die amerikanisch-japanischen Inselgefechte im Pazifik zu den wohlbekannten Rundenkämpfen. Natürlich rangiert auch in **Rising Sun** der Komplexitätsgrad auf Feldherren-Niveau. Das wäre auch nicht weiter schlimm, wäre nicht die Iconsteuerung unübersichtlich wie eh und je. Geschickterweise haben die Entwickler die Beschreibung der dringend benötigten Tutorials im Handbuch auf Seite 114 versteckt. Deshalb entdecken nur hartgesottene Veteranen der Rundenstrategie die neuen Geländetypen wie Reisfelder und die erweiterten Nacht-kampfgelände. Alle anderen ka-



Die magere Grafik spricht nur **Fans** an.

pitulieren vor dem unzugänglichen Spielkonzept. **MIC**

Genre: Strategie
Preis: ca. 80 Mark
Hersteller: Talonsoft
Anspruch: Profis
Spieler: 2 (1 PC, ser)
Sprache: Englisch
Minimum: Pentium 166 MMX
32 MByte RAM

