

Strategie

Jörg Langer



Enttäuschung auf hohem Niveau

Nach dem Vorabtest von **Dungeon Keeper 2** haben wir ein uneingeschränkt geniales Programm erwartet. Doch siehe da: Die finale Version sieht zwar noch schöner aus, wurde aber spielerisch nicht veredelt – ich sage nur »Allmächtiger Blitzzauber«. So ist das fertige Produkt »bloß« sehr gut: ein würdiger Nachfolger des tollen ersten Teils, aber kein Oberhammer.

Eine viel herbere Enttäuschung erlebten wir mit **T.A. Kingdoms**. Leider verzichtet der Fantasy-Ableger auf vieles, was **Total Annihilation** so einzigartig gemacht hat. Die Polygon-

Engine kann Infanteristen und Pferde nur schlecht darstellen, einige Missionen sind primitiv, das 3D-Terrain wird kaum genutzt. Trotzdem: Wer auf Massenschlachten steht oder Fantasy-Entzugserscheinungen hat, kann **Kingdoms** eine Chance geben.

Aber kaufen Sie bloß nicht **Wet Attack**: Erotische Medien kriegt man für 90 Mark genug, das neue Lula-Machwerk wirkt hingegen wie die Kühlung gewisser Weichteile mit einem Eisblock.



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

Strategie-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	StarCraft	Echtzeit-Strategie	6/98	90%
2	Alpha Centauri	Strategie	3/99	90%
3	Siedler 3	Aufbauspiel	1/99	90%
4	Age of Empires	Echtzeit-Strategie	12/97	89%
5	Battlezone	3D-Strategie	4/98	89%
6	Jagged Alliance 2	Strategie	6/99	88%
7	Anno 1602	Aufbauspiel	5/98	88%
8	Populous 3	Echtzeit-Strategie	12/98	88%
9	Incubation	Taktik	11/97	87%
10	Dungeon Keeper 2	Echtzeit-Strategie	NEU	86%
11	Heroes of Might&Magic 3	Strategie	6/99	86%
12	Warzone 2100	Echtzeit-Strategie	5/99	86%
13	Dynasty General	Taktik	10/98	86%
14	Mech Commander	Echtzeit-Strategie	8/98	86%
15	Dark Omen	Echtzeit-Strategie	4/98	86%
16	Commandos	Echtzeit-Strategie	7/98	85%
17	Railroad Tycoon 2	Aufbauspiel	12/98	85%
18	Civilization: Call to Power	Strategie	5/99	84%
19	Lords of Magic Special Ed.	Strategie	1/99	84%
20	Dune 2000	Echtzeit-Strategie	9/98	84%
21	Caesar 3	Aufbauspiel	12/98	83%
22	Pizza Syndicate	Wirtschaftssim.	4/99	83%
23	Sim City 3000	Aufbauspiel	3/99	81%
24	Die Völker	Aufbauspiel	7/99	81%
25	Knights&Merchants	Aufbauspiel	10/98	80%

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

Inhalt

Tests

Dungeon Keeper 2 80
 T.A. Kingdoms 84
 Wet Attack 86
 Fighting Steel 87
 Star Wars:
 Gungan Frontier 87

Das Böse siegt immer

Dungeon Keeper 2



Horny & Co. sind zurück. Die auf

Hochglanz polierte Grafik überstrahlt die wenigen Designschnitzer. Neue Monster, Helden und grandiose Kämpfe werden Sie in ihren Bann schlagen.

Die Idee, mal die Seiten zu wechseln und als finsterner Dungeon-Hüter gegen wackere Helden ins Gefecht zu ziehen, stammt noch von Stardesigner Peter Molyneux.

Unter Leitung von Nick Goldsworthy entstand nun bei Bullfrog **Dungeon Keeper 2**, das vor allem grafische Schwächen bereinigt.

Sie erleben bildschöne, gegenüber unserer Vorabtest-Version (siehe GameStar

7/99) nochmals verfeinerte Grafiken und arbeiten sich durch 20 Dungeons auf der Suche nach ebenso vielen magischen Kristallen.

Ein Herz für Horny

Das Spielprinzip von **Dungeon Keeper 2** unterscheidet sich nur wenig vom Vorgänger. Sie errichten ein Gewölbe, das attraktiv genug ist, herumwandernde Monster anzuziehen. Diese Kreaturen schicken Sie dann aus, um entweder das Dungeonherz eines gegnerischen Keepers zu zerstören oder aber den

Lord des Levels zu töten. Ist das geschehen, erscheint der Horned Reaper und kassiert

einen der 20 magischen Edelsteine ein, die ihm den Zugang zur Erdoberfläche er-



In großen Schlachten darf man nur nicht die Übersicht verlieren. Per **Blitzzauber** sprengen wir hier gerade eine Bresche in die starke gegnerische Abwehr.

Facts

- 20 Levels
- 5 Bonuslevels
- 12 Monsterarten
- 12 Zaubersprüche
- 15 Raumtypen



Als Ein-Mann-Armee greift der **Horned Reaper** selbständig auch die hochstufigsten Gegner an. Voraussetzung dafür: Sie haben mindestens 100.000 Punkte Mana gescheffelt. (Direct 3D, Voodoo 2, 800 x 600)

möglichen. Am Start besitzen Sie Ihr Dungeonherz und eine Handvoll Imps. Diese Gesellen graben willig Gebiete aus, die Sie per Mausclick zuvor markiert haben. Gleichzeitig schürfen die Helferlein nach Gold, denn Schlafplätze oder eine Hühnerfarm als Nahrungsquelle haben ihren Preis. Außerdem will Ihr Bestiarium an jedem Zahntag entlohnt werden.

Heldenopfer

Bald ziehen die ersten Monster ein. Damit aus den Neulingen erfahrene Heldenkiller werden, sollten Sie einen Trainingsraum anlegen. Bestimmte Kreaturen können Sie nur mit Spezialräumen motivieren: Trolle wollen eine Werkstatt, um Fallen und Türen zu bauen, Eiserne Jungfrauen eine Folterkammer und Magier eine Bibliothek, wo sie fortan neue Zaubersprüche entwickeln. Manche Geschöpfe entstehen erst durch den Einsatz von Sonderkammern. Skelette »züchten« Sie, indem Sie ein paar

Helden aufmischen und im Kerker verhungern lassen. Ihre Imps schleifen bereits verstorbene Helden auf den Friedhof, wo die Leichen Vampire anlocken. Höher-

stufige Kämpfen reifen in der Folterkammer heran; Eiserne Jungfrauen unterziehen dazu gefangengenommene Helden einer Spezialbehandlung, nach der sie auf Ihre Seite

überwechseln – ihre Erfahrungsstufe behalten sie.

Genialere Grafik

Was sich bis hier nach viel Arbeit anhört, ist in der Rea-



Unsere Monster stürmen ein **Dungeonherz**, unterstützend dazu lassen wir die Erde beben. (Direct 3D, Riva TNT, 800 x 600)

Gunnar Lott



Unterirdische Pracht

Vor knapp vier Wochen habe ich die Vorabversion getestet. Als ich jetzt die finale Version startete, erlebte ich

eine kleine Sensation: Die sehr gute Grafik wurde noch mal ein Stück verbessert und glänzt jetzt mit hochauflösenden Texturen.

Leider gab's auch eine negative Überraschung: Anders als versprochen, hat Bullfrog den in der Vorabversion zu mächtigen Blitzschlag nicht mehr abgemildert. Einige Levels werden damit schlicht zu einfach. Schade auch, daß der 3D-Modus beim Spieldesign so sträflich vernachlässigt wurde. Davon abgesehen, ist Dungeon Keeper 2 jedoch ein würdiger Nachfolger für Peter Molyneux' Kultspiel.

Die Kreaturen des Bösen

Goblin
Goblins sind recht feige, doch in großen Horden können sie auch sonst überlegenen Gegnern gefährlich werden.

Zauberer
Zauberer erforschen und verbessern Zaubersprüche. Ab Level 3 sind sie auch gefährliche Kämpfer.

Glühwürmchen (neu)
Glühwürmchen nützen vor allem am Anfang, da sie selbständig unbekannte Regionen erforschen.

Troll
Trolle eignen sich bestens dazu, Fallen und Türen zu bauen. Zudem sind sie Meister im Entschärfen von gefährlichen Fallen.

Dunkelef (neu)
Dunkelelfen sind die idealen Wachposten, da sie auf große Entfernung Gegner angreifen können.

Skelett
Als furchtlose Krieger greifen Ihre Skelette auch überlegene Gegner an. Sie benötigen weder Geld noch Nahrung.

Eiserne Jungfrau
Eiserne Jungfrauen foltern perfekt. Gegner, die Sie ihnen auf die Streckbank legen, wechseln auf Ihre Seite.

Salamander (neu)
Salamander können über Lava laufen. Dadurch eignen sie sich, um ansonsten unerreichbare Fallen zu zerstören.

Teufler
Teufler bewegen sich extrem träge. Daher eignen sie sich besonders zum Blocken von größeren Gegnergruppen in Gängen.

Vampir
Wenn Sie Vampire direkt steuern, können Sie mit einem Spezialzauber tote Geschöpfe zum Leben erwecken.

Schwarzer Ritter (neu)
Die schwarzen Ritter sind schon auf dem ersten Level extrem kampfstark. Stark verwundet fliehen aber auch sie.

Schwarzer Engel (neu)
Stark im Kampf, rufen Schwarze Engel ganz automatisch kleinere Skelettarmeen zur Unterstützung herbei.

lität Vergnügen pur. Durch die selbst in der Software-Variante wunderschönen, hochauflösenden Texturen kommt richtiges Dungeon-Ambiente auf. Bemerkenswerterweise sehen die Texturen auf Wänden, Türen und Räumen eine Stufe schicker aus als in unserem Vorabtest vom letz-

ten Monat. Alle Kreaturen und Helden sind vollständig aus Polygonen aufgebaut und vielfältig animiert. So lassen sich die Eisernen Jungfrauen schon mal zum Spaß aufs Rad flechten, Salamander strecken erst die Zunge raus, bevor sie Feuer spucken und der Horned Reaper ist eine

wahre Augenweide, wenn er theatralisch seine Sense schwingt. Dazu sorgen Lichteffekte und Lavageblubber für Atmosphäre.

Strukturreform

Hauptunterschied zum Vorgänger sind neben der erheblich attraktiveren Grafik und

etwas mehr Bedienungskomfort (Räume lassen sich jetzt auf einen Schlag bauen), die strukturierteren Missionen. Schon während des gesprochenen Briefings bekommen Sie sehr konkrete Hinweise darauf, wie Sie den Level lösen können. In Form von kleinen Zwischensequenzen wird Ihnen beispielsweise mitgeteilt, daß der Landesherr nach 30 Minuten den Weg zum Ausgang zu erreichen sucht. Ab sofort tickt die Uhr.

Macht mit Mana

Neu ist in **Dungeon Keeper 2** Mana als Quelle magischer Energie. Der Vorrat und die Regenerationsdauer hängen von Ihrer Dungeongröße ab. Jeder Zauberspruch verbraucht eine bestimmte Menge Mana, auch Fallen müssen mit der mystischen Energie betrieben werden. Magische Türen wehren Eindringlinge mit Feuerbällen ab, und die Indy-Falle löst eine Felskugel aus, die alles plättet, was sich im Weg befindet. Hinzugekommen sind Konstruktionen, die mit Gefrierattacken Gegner lähmen oder durch Angstwellen Angreifer vertreiben. Ab dem 14. Szenario können Sie den Horny-Talisman aktivieren. Einen Manastand von 100.000 Punkten vorausgesetzt, erscheint der Gehörnte für eine bestimmte Zeit und metzelt alle Gegner mit seiner Sense.

Unseren größten Kritikpunkt an der Vorabversion hat Bullfrog – entgegen Beteuerungen – nicht ausgebügelt: Der Blitzzauber ist zu billig und erlaubt es, viele Missionen ohne taktische Meisterleistungen zu gewinnen.

Kämpfe ohne Panik

Kämpfe machen den Mittelpunkt des Spiels aus. Per Mausklick nehmen Sie Ihre Kreaturen auf, um sie (wört-

Durch Plazieren der Fahne (Bildmitte) lassen Sie alle Monster in diesen Gewölbereich vordringen. Dort angekommen, greifen sie die Gegner automatisch an.





Damit Sie in jeder Lage den **Überblick** behalten, dürfen Sie Ihr Gewölbe drehen und bis nah an die Monster heranzoomen.

lich) dem Feind entgegenzuschleudern. Anders als beim Vorgänger sind Ihre Recken nach dem Sturz noch ein wenig benommen. Deshalb sollte man zuerst die Kreaturen mit der kürzesten Reaktionszeit in den Kampf werfen und den Rest erst später da-



Sie können jederzeit in die Haut Ihrer Kreaturen schlüpfen und den Dungeon **in 3D** erkunden. Spielerisch ist das nur selten notwendig.

zupacken. Zauberer orientieren sich automatisch in die hinteren Reihen, sogenannte »Blitzkreaturen«, wie Vampire und Dunkelelfen versuchen hinter die feindlichen Linien zu gelangen. Trolle und Teufler halten als »Blocker« die Gegner vorne in Schach. Sind Ihre Geschöpfe stark verletzt, versuchen sie zu fliehen. Als hilfreiche Macht heilen Sie angeschlagene Monster, die sich dann tapfer wieder ins Getümmel stürzen. Panikanfälle, wie sie bei Goblins häufig auftreten, verhindern Sie mit Verstärkungstrupps.

Ego-Trip

Sie können jederzeit selbst in die Haut eines Ihrer Monster

schlüpfen und so die Gewölbe nach Ego-Shooter-Manier durchstreifen. Als Insekt sehen Sie die Umgebung facettenverzerrt, in der Ritterrüstung behindert das Visier den Blickwinkel. Spielerisch hat dieser Modus wenig Bedeutung, da Ihre Monster sich in Schlachten auch von allein sehr clever schlagen. Nur an einem Punkt im Spiel müssen Sie als Dunkelelf einen ganz bestimmten Wachposten via Fernsicht höchstpersönlich ausschalten.

In fünf der 20 Dungeons sind Bonuslevels versteckt. Darin befördern Sie einen Felsblock per Mausklaps ins Ziel oder erledigen aus der Egoperspektive vorbeiwandernde Heldentrupps. Exper-

Mick Schnelle

Diabolisch gut

Dungeon Keeper 2 hat mich vom allerersten Moment an gepackt und dann auch bis zum Schluß nicht wieder losgelassen. Vor allem wenn ich einen (übrigens treffend eingedeutschten) Level-Lord erwischte hatte, überkam mich diabolische Freude. Doch nach einem Wochenende war alles vorbei.

Über-Zauber

Schuld daran ist das nicht ganz ausbalancierte Leveldesign. Häufig habe ich gewonnen, indem ich, die Vorgaben ignorierend, konsequent auf das gegnerische Dungeonherz oder den Landlord losgegangen bin. Äußerst hilfreich waren dabei der zu stark geratene Zauberspruch Blitzschlag und der viel zu früh aktivierbare Horny-Spruch. Per Blitz habe ich manchen Levellord zehnmal hintereinander getroffen, und Horny hat für mich halbe Gewölbe entvölkert. Aber das ist ein zu verschmerzender Wermutstropfen im köstlichen Kellerwein. Denn Spaß macht auch diese Vorgehensweise. Bis die angekündigte Missions-CD erschienen ist, besiege ich eben ein paar Kollegen im Mehrspielermodus.



Insgesamt fünf **Bonuslevels** sind im Spiel versteckt. Hier müssen Sie zum Beispiel via Feuerzauber Heldentrupps in 3D erledigen.

ten, denen die Kampagne zu leicht ist, sollen bald neue Levels im Internet finden. Zudem ist eine schwierigere Missions-CD geplant. **MIC**

Dungeon Keeper 2

Genre: Strategie	Hersteller: Bullfrog	System: Windows 95
Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene	Sprache: Deutsch	Anleitung: Deutsch
Preis: ca. 90 Mark	Festplatte: ca. 270 MByte	
Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis vier (Netzwerk, Internet)		
3D-Karten: <input checked="" type="radio"/> Direct 3D <input type="radio"/> 3Dfx <input type="radio"/> Open GL <input type="radio"/> Power VR <input type="radio"/> Rendition		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 166 MMX	Pentium II/233	Pentium II/400
32 MByte RAM, 4fach CD	64 MByte RAM, 8fach CD	64 MByte RAM, 8fach CD
	3D-Karte	3D-Karte

Grafik		Sehr gut
Sound		Gut
Bedienung		Sehr gut
Spieltiefe		Gut
Multiplayer		Gut



Wunderschöne Gewölbeschichten.

Total Annihilation im Fantasy-Land

T.A. Kingdoms

Das Echtzeit-Strategie-Spiel Total Annihilation gehört zu den besten Titeln seiner Zunft. Nun will Cavedog den Erfolg mit einem Fantasy-Ableger wiederholen.

Raumschiff GameStar – Sternzeit 11/97: In der Redaktion tobt eine heftige Schlacht der Echtzeit-Strategie-Spiele. Gleich sieben Genre-Vertreter kämpfen um die Vorherrschaft, darunter der haushohe Favorit **Dark Reign**. Doch ein anderer Titel geht als Sieger hervor: **Total Annihilation** setzt mit fulminant-futu-



Zwei Zeppeline stürzen sich auf unsere frisch rekrutierte Armee (800 mal 600, 3D-Karte).

ristischen Massenschlachten in einem realistischen 3D-Terrain neue Maßstäbe.

Raumschiff GameStar – Sternzeit 8/99: Der Fantasy-Ableger von **Total Annihilation**, **T.A. Kingdoms**, landet auf der Shuttle-Rampe. Statt Panzern rasseln jetzt Ritter über die Schlachtfelder, Drachen ersetzen die Bomber, Galeeren die Raketenkreuzer. Die Technik ist hingegen geblieben, Cavedog baut erneut auf Polygon-Truppen.

Bruderzwist

Kingdoms spielt im Fantasy-Reich Darien, dessen Herrscher vor langer Zeit den goldenen Löffel abgab. Seine vier Nachkommen erben je einen Teil des Landes, gieren aber nach mehr – und schon herrscht Bürgerkrieg. Statt wie üblich jeder Fraktion eine Kampagne zu spendieren, macht **Kingdoms** es anders:

In einem linearen, langen Feldzug mit 48 Missionen führen Sie mal die eine, mal die andere vorgegebene Partei. Die vier unterscheiden sich vor allem durch ihre Truppen und magischen Fähigkeiten. So darf einer der Herrscher gefallene Krieger wiedererwecken, sofern sie nicht von einer Kanonenkugel irreparabel zermatscht

wurden. Also sollten Sie anstürmende Horden mit einem Pfeilregen oder im Nahkampf abwehren, um sie den eigenen Reihen einzuverleiben.

Weniger ist mehr

Total Annihilation brachte es mit Addon und Extra-Truppen aus dem Internet auf über 200 Einheitentypen, die selbst Fans kaum unterschei-

Jörg Langer



Die Masse macht's

Schade: Vom coolen Look von T.A. ist wenig geblieben – und die öden Kommentare der Einheiten («ich reite»)

tun ihr übriges. Nicht subtiles Taktieren ist gefragt, sondern die möglichst rasche Produktion klug zusammengesetzter Massenarmeen, die ich fast blind auf den Gegner hetze, um gleich wieder neue Dutzend-schaften in Auftrag zu geben.

Doch im Multiplayer-Modus (auch gegen Computergegner!) haben mir die epischen, waffenklirrenden Mega-Schlachten echt Spaß gemacht. Fantasy-Fans, denen Solo-Missionen nicht so wichtig sind, sollten sich **Kingdoms** mal anschauen.



Die **Invasionsflotte** will gerade ablegen, da greifen Drachen an.

den können. In **Kingdoms** kommt jede Partei mit rund 14 Kriegertypen aus. Dennoch ist überwiegend wieder Massenkampf mit kompletter Plattmachung der Gegenseite angesagt, feinfühligere Aktionen mit unsichtbaren Attentätern oder Kommandotrupps sind in der Minderzahl. Die Armeen lassen sich trotz Gruppierungsbefehlen nur schwer in den Griff kriegen. So wird im Interface nicht angezeigt, wie viele und welche Einheiten gerade ausgewählt sind – während Sie etwas herumschrollen, kann der Trupp aufgerieben werden, ohne daß Sie es merken.

Grafisch geht **Kingdoms** andere Wege: Statt üblicher Bitmap-Truppen kämpfen Polygon-Einheiten. Die Auflösungen reichen von 640 mal 480 bis 1600 mal 1200. Wir haben meist mit 800 mal 600 gespielt, was einen guten Kompromiß zwischen Truppengröße und Terrain-



Unsere Magiertürme sichern den einzigen Weg auf den Hügel – der anrennende Feind hat keine Chance gegen die **Zauberblitze**.

Solche Veteranen sind sofort zu erkennen, weil ihre Ausrüstung nach und nach vergoldet wird: Erst die Schulterklappen, dann der Helm, bis schließlich die volle Montur glänzt. Dieses grafische Gimmick ist zwar nett anzusehen, doch der Aufbau einer Veteranenarmee lohnt sich höchstens bei sehr teuren Truppen, weil es in den Schlachten mehr auf Masse als auf Klasse ankommt. Wozu also mühevoll Veteranen »züchten«, wenn man mit ein paar Mausklicks Dutzende neuer Truppen rekrutieren kann?

Das schon simple Ressourcensystem wurde weiter vereinfacht, jetzt gibt's nur noch den Rohstoff Mana. Den gewinnen

Sie, indem Sie magische Quellen einfach mit einer Art Obelisk bebauen; um den Transport der Zauber-Power brauchen Sie sich nicht zu kümmern. Vom Mana-Vorrat bezahlen Sie dann frische Truppen und Gebäude. Eine typische Mission läuft deshalb auf rasche Massenproduktion hinaus: Flink die nahe Mana-Quellen besetzen,

mit Wachtürmen abriegeln und weiter zur nächsten. Aufklärungseinheiten wie Reiter oder fliegende Wichte spähen derweil weitere Quellen und den Feind aus, während die Kasernen Truppen ausspucken.

Starke Einzelschlachten

Erst jenseits der Kampagne, bei den 28 Einzelschlachten mit mehreren Computergegnern oder menschlichen Opponenten (beliebige Konstellationen sind möglich), trumps **Kingdoms** richtig auf. Vor allem, wenn alle vier Völker beteiligt sind. Da spielen Sie beispielsweise eine Art Fantasy-D-Day und verteidigen Ihre Küste gegen

Martin Deppe



Stärken verspielt

Kingdoms hat die Stärken seines SF-Vorgängers, die explosiven Schlachten im realistischen 3D-Gelände,

nicht ausgebaut. Im Gegenteil: Das Terrain ist enttäuschend platt, dadurch entfallen die erbitterten Kämpfe um jeden Hügel und seine taktischen Vorteile. Hinzu kommt, daß die Vektorgrafik bei **Kingdoms** Fantasy-Figuren nicht funktioniert: Reiter wenden wie Autos, viele Truppen wirken futzelig oder perspektivisch schief. Prima animiert sind hingegen die großen Einheiten. Da gehen flügelplatternde Drachen elegant auf Angriffskurs, und Kanonenturm-Besetzungen kurbeln hektisch ihr Böllergeschütz in Position.

In der Kampagne muß ich viel zu oft die Seiten wechseln; wenn ich mich gerade an eine Partei gewöhnt habe, spiele ich im nächsten Szenario unvermittelt eine andere. Manche Einsätze sind zudem zu simpel; eine der späteren Schlachten löste ich in acht Minuten – durch Zugucken. Kurzum: **Kingdoms** kommt nicht an **Total Annihilation** heran, sondern bietet »nur« solide, Massenschlacht-betonte Strategie.

anlandende Truppen. Mit dem sehr mächtigen Editor dürfen Sie eigene Missionen entwerfen. Beutelschneiderei: Jeder Mitspieler braucht eine eigene CD. **MD**



Im **Software-Modus** sind Zauber-Effekte und Kriegsnebel weniger hübsch anzusehen als mit 3D-Beschleuniger.

Überblick ergibt. Mit einer 3D-Karte (via Glide oder Direct 3D) läuft das Spiel zwar kaum schneller, doch brennende Bäume, magische Blitze und der Kriegsnebel sehen um Klassen besser aus.

Güldene Elite

Je mehr Gegner eine Einheit erlegt, desto besser werden ihre Kampfigenschaften.

T.A. Kingdoms

Genre: Echtzeit-Strategie	Hersteller: Cavedog
Anspruch: Fortgeschrittene, Profis	System: Windows 95
Sprache: Deutsch	Anleitung: Deutsch
Preis: ca. 90 Mark	Festplatte: ca. 85 bis 305 MByte
Spieler: Einer bis acht (Netzwerk, Internet)	
3D-Karten: <input checked="" type="radio"/> Direct 3D <input type="radio"/> 3Dfx <input type="radio"/> Open GL <input type="radio"/> Power VR <input type="radio"/> Rendition	

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 233	Pentium II/200	Pentium II/333
32 MByte RAM, 4fach CD	64 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte	128 MByte RAM, 16fach CD 3D-Karte

Grafik	Gut
Sound	Befriedigend
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Gut



Gute Echtzeit-Strategie mit Fantasy-Truppen.

Angriff auf den Spielspaß

Wet Attack

Lula ist wieder da. Ohne Spielwitz oder Erotik landet sie auch diesmal weit unter der Gürtellinie.



Sex verkauft bekanntlich vieles, sogar schlechte Computerspiele. **Wet – The Sexy Empire** profitierte von den üppigen Rundungen sei-

ner Protagonistin Lula und erfreute sich trotz spielerischen Nullgehalts einiger Beliebtheit. Auch beim Nachfolger **Wet Attack** spekuliert Hersteller CDV darauf, daß der (männliche) Spieler angesichts des blonden Busenwunders widerstandslos seiner Libido erliegt.

Mick Schnelle



Lahme Lula

Sind Sie auf der Suche nach ein paar erotischer Spielereien? Dann lassen Sie die Finger von **Wet Attack**. Denn der Unterhaltungswert ist äußerst gering.

Die meiste Zeit habe ich vor dem Bildschirm gehockt und darauf gewartet, daß das Bordell endlich genug Geld für den nächsten Hypesprung abwirft. Im Prinzip löst sich **Wet Attack** ganz von allein. Einmal eingerichtet, wirft das Kuschelparadies automatisch Gewinn ab. Und die Weltraumsequenzen schaffen Sie ohne hinzusehen. Dabei ging mir das Halb-Sekunden-Stöhn-Sample gehörig auf die Nerven. Und die ärmlichen Rendersequenzen versprühen den Sexappeal eines Binominalkoeffizienten. Von mir aus kann CDVs Busen-Blondie auf ewig verschollen bleiben.

Vorspiel

Der feiste »Pimperator« bedroht Lulas Heimatplaneten und will die gesamte Bevölkerung in Lust-lose Sklaven verwandeln. Nur Sie können die blonde Rendschönheit erretten. So ganz scheinen die Entwickler Ihren Fähigkeiten aber nicht zu trauen. Denn wie Sie am Anfang im Point-and-click-Adventurepart zu Ihrem Raumschiff gelangen, verrät das Handbuch. Nötig wäre das nicht gewesen, Sie müssen nämlich nicht viel mehr tun, als eine Tasse vor ein Schild zu werfen.

Liebesspiel

Nach mehreren Renderszenen finden Sie sich im Hauptteil des Spiels wieder. Aus isometrischer Perspektive richten Sie Bordellräume ein, bevölkern sie mit willigen Liebesdienerinnen und klapfern verschiedene Planeten ab, deren Bevölkerung mehr oder minder »geil« drauf ist. Von da an sprudelt nicht nur der Whirlpool, sondern auch das Geld in die Kasse. Die Credits investieren Sie in Hy-



Die meiste Spielzeit schauen Sie lustlos zu, wie Ihr Bordell floriert.

persprünge, die Sie näher zu Lulas Heimat bringen.

Zwischenspiel

Gelegentlich greifen Piraten Ihr Schiff an. In einer Actionsequenz auf Shareware-Niveau ballern Sie stumpf

auf detailarme Polygonschiffe. Ab und zu müssen Sie Ihr Personal motivieren. Dazu klicken Sie mit der Maus auf Intimbereiche der Damen, was diese je nach gewähltem Icon mit peinlichem Stöhnen quittieren. **MIC**

Wet Attack

Genre: Wirtschaftssimulation
Anspruch: Einsteiger
Sprache: Deutsch
Preis: ca. 90 Mark
Hersteller: CDV
System: Windows 95
Anleitung: Deutsch
Festplatte: ca. 200 MByte bis 1 GByte

Spieler: Einer
3D-Karten: Direct 3D 3Dfx Open GL Power VR Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 166 32 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 200 MMX 32 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte	Pentium II/300 64 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte

Grafik	Ausreichend
Sound	Mangelhaft
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Mangelhaft
Multiplayer	nicht vorhanden

Spielerisch ein Blondinenwitz.



Wem's Spaß macht: Diese leichtbekleidete Dame soll man über die Icons **stimulieren**.

Gungan Frontier

Kindergerechte Star-Wars-Strategie.



Während wir Naboo's **Tierleben** betrachten, motzt der Gungan-Boß.

Nach der abgewehrten Filminvasion herrschen Friede, Freude und Übervölkerung auf Naboo. Im Unter-

wasserstaat der Gungan ist kein Platz mehr, der nahegelegene Mond wird als Kolonialwelt auserkoren. Sie sollen Pflanzen und Tiere per Raumschiff übersetzen. Aber immer schön auf die Nahrungskette achten: Wenn Sie keine Bubble-Sporen säen, haben die Gullipud nichts zu beißen. Vergißt man andererseits einen natürlichen Feind für diese fruchtbaren Kerlchen, vermehren sie sich ungestört und fressen den Mond kahl. Zusätzlich zu 80 vorgefertigten lassen sich auch selbstgebastelte Kreaturen importieren. Neben einem Drauflosspiel-Modus warten 13 Missionen. **HL**

Fighting Steel

Langatmige Seeschlachten im WW 2.



Die 3D-Modelle der Weltkriegs-Kampfschiffe sind nur sehr grob.

Seit SSI 1995 den fünften und letzten Teil der **Burning Steel**-Reihe veröffentlicht hat, widmete sich kaum ein Spiel den Kampfschiffen des Zweiten Weltkriegs. Dem verspricht nun der Nachfolger **Fighting Steel** abzuhelpfen. Als Admiral befehlen Sie einen Flottenverband in historischen Seegefechten. Eine simple 2D-Karte dient zusammen mit einer übersichtlichen Iconleiste als Kommandozone. Hilfreich für die optimale Positionierung ist eine unansehnliche Zahlenübersicht, aus der Sie die Trefferwahrscheinlichkeit ablesen können. Etwas schöner wirkt die 3D-Perspektive, ob-

wohl die Schiffe aussehen, als stammten sie aus der Werkstatt eines grobmotorischen Modellbauers. **MIC**

Heinrich Lenhardt Sim Episode

Es gibt Dauerlutscher zu Star Wars, warum also nicht auch ein Aufbau-Strategiespiel für den Nachwuchs? Die Gungan-Designer haben sich einiges vom Wuselcharme des Maxis-Oldies Sim Park abgeguckt. Das Spieldesign ist seicht, aber niedlich. Doch grob-pixelig aufgeblähte Sprites erinnern eher an die PC-Steinzeit als an Science Fiction. Alle Spieler ab zwölf Jahren seien gewarnt – für uns Große herrscht bald tote Hose.

Episode 1: Gungan Frontier

Genre: Aufbauspiel
Anspruch: Einsteiger
Sprache: Englisch
Preis: ca. 50 Mark
Hersteller: Lucas Learning
System: Windows 95
Anleitung: Englisch
Festplatte: ca. 85 bis 270 MByte

Spiele: Einer
3D-Karten: Direct 3D 3Dfx Open GL Power VR Rendition

Pentium 166 32 MByte RAM, 4fach CD
Pentium 200 32 MByte RAM, 4fach CD
Pentium II/233 48 MByte RAM, 8fach CD

Grafik	Ausreichend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Ausreichend
Multiplayer	Nicht vorhanden



Nett nur für jüngere Star-Wars-Fans.

Fighting Steel

Genre: Strategie
Anspruch: Fortgeschrittene, Profis
Sprache: Englisch (Deutsch in Vorb.)
Preis: ca. 90 Mark
Hersteller: SSI
System: Windows 95
Anleitung: Deutsch
Festplatte: ca. 70 bis 170 MByte

Spiele: Einer bis zwei (Modem), bis vier (Netzwerk, Internet)
3D-Karten: Direct 3D 3Dfx Open GL Power VR Rendition

Pentium 200 MMX 64 MByte RAM, 4fach CD 3D-Karte
Pentium II/233 64 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte
Pentium II/300 64 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte

Grafik	Ausreichend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Ausreichend
Multiplayer	Ausreichend



Langwierige Gefechte auf hoher See.