

Strategie

Jörg Langer



Wenn Hollywoods Fließband-Drehbuchschreiber Urlaub machen, geht der Rohstoff für die industrielle Kinostreifen-Fertigung zur Neige. Dann werden verzweifelt alte Filme recycled. Was fast alle dieser Revivals (aus **Nikita** mach' **Codename Nina**, aus **Wiederkehr des Martin Guerre** werde **Sommersby**) gemein haben: Sie sind schlechter als das Original.

Ganz anders Westwoods Neuauflage von **Dune 2**, dem ersten vollwertigen Echtzeit-Strategiespiel. Ich war erstaunt, wieviel Spaß das Spielprinzip auch nach sechs Jahren noch macht. Das beweist, daß viele der heute typischen Echtzeit-Features schon in **Dune 2** steckten. Und auch, daß echte Klasse nicht vergeht. Der modernisierte Oldie konnte sich bis auf Platz 16 unserer Strategie-Charts vorkämpfen – ein echter Erfolg.



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	Civilization 2 Gold	Strategie	8/98	90%
3	Age of Empires	Echtzeit-Strategie	12/97	89%
4	Battlezone	3D-Strategie	4/98	89%
5	Anno 1602	Aufbauspiel	5/98	88%
6	Total Annihilation	Echtzeit-Strategie	11/97	88%
7	Command&Conquer Gold	Echtzeit-Strategie	-	88%
8	Incubation	Taktik	11/97	87%
9	Mech Commander	Echtzeit-Strategie	8/98	86%
10	Dark Omen	Echtzeit-Strategie	4/98	86%
11	Dark Reign	Echtzeit-Strategie	11/97	86%
12	Dungeon Keeper	Echtzeit-Strategie	-	86%
13	Commandos	Echtzeit-Strategie	7/98	85%
14	Master of Orion 2	Strategie	-	85%
15	Constructor	Aufbauspiel	10/97	85%
16	Dune 2000	Echtzeit-Strategie	NEU	84%
17	Lords of Magic	Strategie	1/98	84%
18	Demonworld	Taktik	10/97	84%
19	Siedler 2	Aufbauspiel	-	84%
20	Akte Europa	Echtzeit-Strategie	11/97	83%
21	Pazifik Admiral	Taktik	10/97	83%
22	Panzer General 3D	Taktik	12/97	82%
23	Leviathan	Echtzeit-Strategie	11/97	81%
24	Worms 2	Taktik	11/97	80%
25	Myth	Echtzeit-Strategie	12/97	80%

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

Inhalt

Titelstory:

Dune 2000

Der Test 64
 Der Wüstenplanet 70
 Echtzeit-Stammbaum .. 72

Tests

MAX 2 88
 SWAT 2 90
 T.A. Battle Tactics 91
 War Games 92
 Sentinel Returns 94
 Warlords 3 –
 Darklords Rising 94

Taktik für Tüftler

MAX 2



Was ist besser: Taktieren in Echtzeit oder doch lieber rundenweise?

Interplays MAX 2 bietet beides in einem Strategiespiel für Könner.

Wer sich noch an das knifflige MAX erinnern kann, hat sich vielleicht auch die wirre und überflüssige Hintergrundstory um

die menschliche Rasse und den Alienverbund Concord gemerkt. In MAX 2 treffen die Erdstreitkräfte auf die aggressiven Sheevats. Im ersten Feldzug müssen die Terraner mit Ihrer Hilfe einen Kolonistenaufstand niederschlagen, bevor sie sich in zwei weiteren Kampagnen den Aliens stellen. Der vierte Konflikt läßt Sie schließlich als Sheevat-Kommandeur gegen die Menschen antreten.

Plastisches Gelände

Vor jeder Schlacht haben Sie die Wahl, in Echtzeit oder rundenbasiert zu kämpfen. Im letzteren Fall stellt sich die Frage, ob Sie nacheinander oder zeitgleich ziehen wollen, und wie groß ein eventuelles Zeitlimit sein soll. Damit auch im Echtzeitmodus keine übertriebene Hektik aufkommt, dürfen Sie die Spielgeschwindigkeit stufenlos regeln und sogar während der

Pausen Befehle erteilen. Mit diesen Voreinstellungen geht es auf das Schlachtfeld, das im Gegensatz zu Teil 1 (pixeligen) Render-Look bietet.

Durch Parallax-Effekte wirken Einheiten auf Bergen größer als im Tal, was dem Terrain einen sehr plastischen Look verleiht. Das Spielfeld ist in ein Gitternetz eingeteilt, das sich per Knopfdruck über das Gelände legen läßt. Am Farbcode können Sie ablesen, ob die Felder passierbar (grün), unwegsam (gelb), nur für Infanterie begehbar (orange) oder vollkommen unzugänglich (rot) sind. Zur besseren Übersicht dürfen Sie die Karte stufenlos verkleinern, bis die Einheiten nur noch als winzige Farbflecken zu erkennen sind.

Siegen durch Kombinieren

Zu Beginn jeder Schlacht ist Ihre Auswahl an Truppen noch ziemlich eingeschränkt. Aber sobald Sie die ersten Erzminen und Kraftwerke gebaut haben, können Sie in verschiedenen Fabriken über 90 Einheitentypen produzieren. Luft-, Wasser- oder Landfahrzeuge unterscheiden sich in Reichweite, Sichtradius, Panzerung und Feuerkraft. Jeder Truppentyp hat seine individuellen Stärken und Schwächen – die richtige Kombination der Einheiten ist der Schlüssel zum Erfolg. Aufklärer erkunden effektiv



Die Karte können Sie **stufenlos** bis zur Unkenntlichkeit der Einheiten verkleinern.

die Umgebung, sind aber schlecht gepanzert und gegen Bomber wehrlos. Denen wiederum setzen Flakgeschütze ordentlich zu. Sheevateinheiten sind dabei für gewöhnlich etwas schwächer als ihre jeweiligen Pendants auf menschlicher Seite. Dafür verfügen die Alientruppen über regenerierbare Schilde und ein paar Sonderfunktionen. Blitzkanonen greifen beispielsweise mehrere Ziele auf einmal an. Und Incubato-

Mick Schnelle



Schön komplex

Den Designern ist es gelungen, sowohl Rundenfreunde als auch Echtzeit-Liebhaber

zufriedenzustellen. Letztere werden zwar wegen der hohen Komplexität des öfteren in den Pausenmodus schalten müssen, dem Spielspaß tut das aber keinen Abbruch.

Die Einheiten sind vielfältig und durchdacht, die einzelnen Szenarios sehr abwechslungsreich. Grafisch reißt Interplays Strategiespiel keine Bäume aus. Dafür regiert durch die vielen Zoomstufen auch in großen Schlachten die Übersicht. Allerdings muß ich Martin recht geben, die Startphase ist langwierig. Doch danach geht durch den schlaun Computergegner so richtig die Post ab.



Die farbigen Gitterlinien vermitteln Ihnen ein Gefühl für das 3D-Terrain.

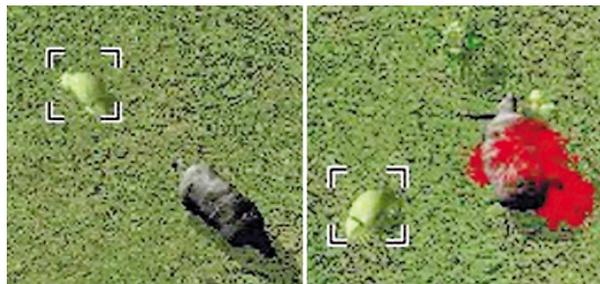


In der Hitze des Gefechts helfen die farbigen **Markierungen**, Freund und Feind voneinander zu unterscheiden.

ren pflanzen wild herumstrolchenden Seehunden oder Nashörnern Eier ein. Nach ein paar Runden (bzw. Zeiteinheiten) sind diese heranreif, der Wirt segnet das Zeitliche und hinterlässt ein bis zwei »Infanteristen«.

Sehen und gesehen werden

Neben der richtigen Truppen-Kombination ist frühzeitiges Ausspähen des Gegners kriegsentscheidend. Geschickt positionierte AWACS-Flieger und mobile Radaranntenenn spüren heranrückende Armeen auf. Da Einheiten



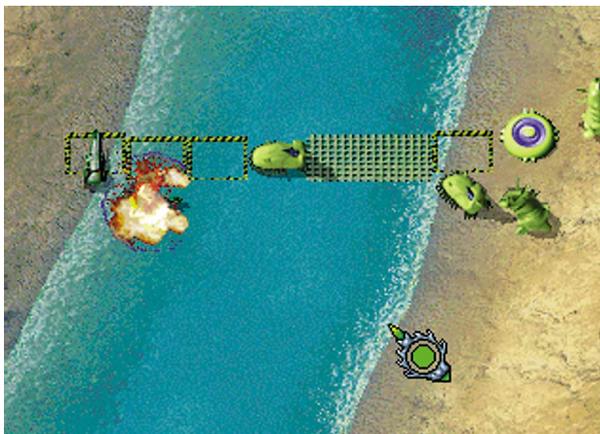
Ein **Incubator** hat ein Ei eingepflanzt – wenig später verendet der Wirt.

oft weiter schießen als sie selber sehen, können Sie sich mit Spähfahrzeugen enorme Vorteile verschaffen. Späher fahnden übrigens auch automatisch nach Goldvorräten, mit denen Sie Upgrades für Ihre Truppen bezahlen.

Die Clans kommen

Neben vier Kampagnen bietet **MAX 2** alles in allem 24 Einzelmissionen. Darin übernehmen Sie nicht nur Shee-

vat- oder Erdstreitkräfte, sondern verstärken auch letztere durch einen von neun Concord-Clans. Dort bekommt jede Einheit unterschiedliche Boni bei Angriff und Verteidigung. Mit dem Szenario-Editor lassen sich auf vorgegebenen Karten die Startbedingungen festlegen. Über Modem und Netzwerk dürfen Sie gegen bis zu fünf Kontrahenten entweder Capture-the-flag spielen, alle gegnerischen Rohstoffminen zerstören oder ums nackte Überleben kämpfen. **MIC**



Unsere **Biobomben** verteidigen die Konstrukteure beim Brückenbau.

Martin Deppe



Mit Geduld und Spucke

Neben strategischem Geschick brauchen Sie bei diesem Spiel viel Geduld: Meist dauert

es ewig, bis endlich deftige Schlachten die kleineren Scharmützel ablösen.

Dann läuft MAX 2 zu voller Stärke auf. Nur wer überlegt taktiert, kann die kniffligen Szenarien für sich entscheiden. Dabei stört mich zwar die fehlende Undo-Funktion, dafür spielt der Computergegner wie im ersten Teil intelligent und jedesmal anders: Mal greift er selber an, mal igtelt er sich in seiner Startposition ein und blockt Ihre Attacken gekonnt ab. Aber Vorsicht: MAX 2 richtet sich an gewiefte Profis.

MAX 2

Genre: Strategie
Anspruch: Profis
Sprache: Deutsch
Preis: ca. 90 Mark
Hersteller: Interplay
System: Windows 95
Anleitung: Deutsch
Festplatte: ca. 100 MByte
Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis sechs (Netzwerk/Internet)
3D-Karten: Direct 3D 3Dfx Power VR Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 100	Pentium 133	Pentium 166
16 MByte RAM, 4fach CD	32 MByte RAM, 6fach CD	32 MByte RAM, 6fach CD

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



Spannende Schlachten für Knobelstrategen.

Räuber und Gendarm

SWAT 2

Während die Scharfschützen Stellung beziehen, wartet das Sturmkommando an der Vordertür auf Ihren Befehl.

Christian Schmidt



Schade, zu fade

Taktische Gangsterjagd und kriminelle Vorstöße – was so spannend klingt, ver-

hunzt Sierra durch gravierende Mängel im Spieldesign. In den Terroristenmissionen verhindert ein Pulk herumeilender Polizisten sinnvolle Planung; trotzdem schaffe ich jede Mission, weil meine Leute ungehindert an den Cops vorbeilaufen können. Als Gesetzeshüter beende ich die Einsätze, indem ich Gangster ohne große Taktik einfach niederschleße – weshalb dann noch Erstürmungspläne aushecken?

Das alles ist doppelt schmerzlich, weil mir die unverbrauchte Thematik von SWAT 2 prinzipiell sehr gut gefallen hat. Ein rundenbasiertes Spielsystem wäre den komplexen Handlungsmöglichkeiten aber viel eher gerecht geworden.

Daryl Gates, umstrittener Polizeichef a.D. von Los Angeles, erklärt Ihnen im Intro zu **Police Quest SWAT 2** persönlich die Aufgabe eines solchen Elite-Teams: Krisensituationen schnell und möglichst unblutig zu lösen. Dann übernehmen Sie den Befehl über die Sondereinheit und ziehen in den Kampf gegen Terroristen, Bankräuber oder Amokläufer.

Für Recht und Ordnung

15 Missionen fordern die Fähigkeiten Ihrer Mannschaft. Vor jedem Einsatz stellen Sie aus einigen Dutzend Polizisten fünfköpfige Sturmgruppen oder Scharfschützen-Duos zusammen, kaufen und verteilen Ausrüstung. Nach einem kurzen Intro finden sich Ihre Leute schließlich im Einsatzgebiet wieder.

Dort steuern Sie die Polizisten in typischer Echtzeit-Mannier. Spezialbefehle erteilen Sie über eine Iconleiste neben dem Spielfenster. Daraufhin geben sich Ihre Leute Feuerschutz, brechen Hintertüren auf oder evakuieren

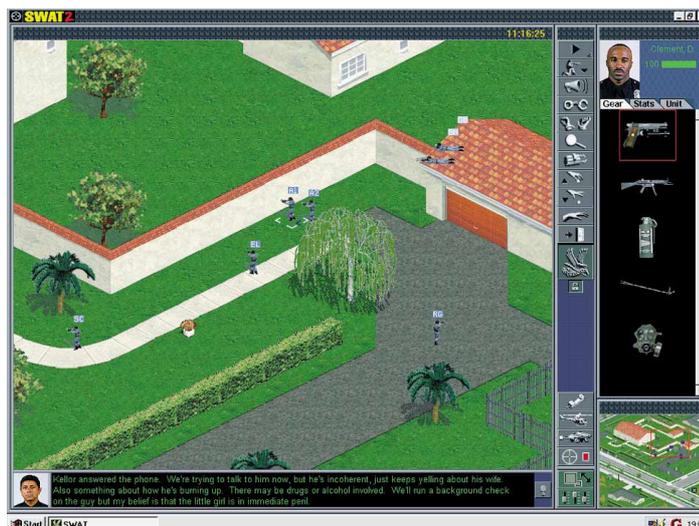
Geiseln. Sobald die Übeltäter ausfindig gemacht sind, versuchen Sie zunächst zu verhandeln. Falls die Gangster mit Kugeln statt Worten antworten, darf auch Ihr Team zu Tränengas, Blendgranaten oder Feuerwaffen greifen. Wenn alle Stricke reißen, fordern Sie einen Helikopter oder gar den Polizeipanzer an.

Organisierte Kriminalität

In weiteren 15 Missionen schlüpfen Sie in die Rolle der Terroristen. Als Sektenführer verbreiten Sie Ihre Botschaft und stiften Unheil. Die Steuerung der bösen Buben bleibt die gleiche, doch stehen ih-

nen mit Geiselnahme oder Faustkampf andere Spezialbefehle zur Verfügung. Egal ob Cop oder Mob, beide Parteien haben mit Designschnitzern zu kämpfen: Die umständliche Icon-Steuerung erschwert schnelles Reagieren, die winzigen Sprites sind manchmal kaum voneinander zu unterscheiden, und auf Computern unter 200 Mhz wird die Grafik extrem ruckelig. Außerdem wollte bei unserer originalverpackten US-Testversion der Multiplayer-Modus nicht laufen. Dafür sorgen wenigstens die dramatischen Musikstücke für Stimmung und gelegentliches Mitwippen.

CS



Die Scharfschützen auf der Garage decken den heranpirschenden Einsatztrupp.



Mini-Männchen: Finden Sie alle Personen in der überfallenen Bankfiliale?

Police Quest SWAT 2

Genre: Echtzeit-Strategie Hersteller: Sierra
 Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene System: Windows 95
 Sprache: Englisch (Deutsch in Vorb.) Anleitung: Englisch (Deutsch in Vorb.)
 Preis: ca. 80 Mark Festplatte: 96 bis 640 MByte

Spieler: Einer bis vier (im Netzwerk)
 3D-Karten: Direct 3D 3Dfx Power VR Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 133	Pentium 200	Pentium II 300
16 MByte RAM, 4fach CD	32 MByte RAM, 8fach CD	32 MByte RAM, 8fach CD

Grafik	Ausreichend	Gut
Sound	Ausreichend	
Bedienung	Ausreichend	Gut
Spieltiefe	Ausreichend	
Multiplayer	Nicht testbar	

Planlose Polizeieinsatz-Hektik.



T. A. Battle Tactics

Das zweite Addon zum Echtzeit-Reißer.



T.A. mal ganz anders: Eisige **Luftschlacht** zwischen ARM und CORE.

Nur drei Monate nach der Core-Offensive erscheint die zweite Missions-CD zum Echtzeit-Schwerge-

wicht **Total Annihilation**. Jede der 100 neuen Missionen von **Battle Tactics** können Sie direkt anwählen und ohne weiteres zwischen Abendbrot und Tagesschau durchzocken: Auch der längste Einsatz dauert kaum eine Stunde.

Die Missionen sind in Kampagnen eingeteilt und nach Spieldauer geordnet. Vor jeder stellt Ihnen das Programm eine bestimmte Taktik für den im Level vorherrschenden Einheiten-typ vor, was das Addon auch als Trainingsrunde für Multiplayer-Partien tauglich macht. Zusätzlich gibt's vier neue Einheiten und sechs weitere Mehrspieler-Karten. **GUN**

Gunnar Lott

Strategie-Snack

Cavedog hat seinem Vorzeigespiel eine neue Seite abgewonnen. Kurzeinsätze mit vorgegebenen Truppen gab es in T.A. bislang nur wenige. Die große Zahl der Schlachten sorgt trotz schnell durchgespielter Missionen für ein faires Preis-Leistungsverhältnis. Der Trainingsaspekt gibt dem Ganzen eine besondere Würze – nach jedem Level beherrsche ich eine neue Taktik und bin einen Schritt näher am Meisterstrategen.

T.A. Battle Tactics

Genre: Echtzeitstrategie-Addon
Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene
Sprache: Englisch
Preis: ca. 35 Mark
Hersteller: Cavedog
System: Windows 95
Anleitung: Englisch
Festplatte: ca. 25 bis 190 MByte
Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis zehn (Netzwerk, Internet)
3D-Karten: Direct 3D 3Dfx Power VR Rendition

Pentium 100
16 MByte RAM, 2fach CD

Pentium 166
32 MByte RAM, 4fach CD

Pentium 200
64 MByte RAM, 8fach CD

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

100 kurzweilige Mini-Missionen.



Krieg für den Frieden

Wargames

Verwirrte Roboter gegen dummliche Klone – in der nahen Zukunft proben Computerexperten den 3. Weltkrieg.

Der ehemalige Hacker David aus dem Teenie-Thriller *Wargames* hat die Seiten gewechselt. Inzwischen entwickelt er Kriegsstrategien für das NORAD (North American Aerospace Defense Center). Das ist auch bitter nötig, denn der Militärcomputer WOPR will alle Kriege beenden, indem er die Menschheit mit seinen Roboterstreitkräften auslöscht.

Hack & Slay

Sie übernehmen die Rolle eines Internet-Freaks, der surfend in Davids Kampfszenarios gerät und darin herumexperimentiert. In altbekannter Echtzeitstrategie-Manier kommandieren Sie entweder die geklonten NORAD-Soldaten oder die Roboter und Mechs von WOPR. In Ihrer Basis generieren Sie neue Streitkräfte, per Luftbrücke werden Sie mit schwerem Kriegsgerät versorgt. Neben den Einheiten zu Lande, zur See und in der Luft unterstehen Ihnen auch Hacker. Die können aus feindlichen Computern Informationen abzapfen und Geld aufs eigene Konto transferieren. Zusammen befehligen beide Seiten 50 verschiedene Einheiten. Abgesehen vom spionierenden und kämpfenden Personal gehören dazu auch Transporter, Baufahrzeuge und Aufklärungssonden.

Die ganze Welt in 3D

Ihre Truppen marschieren durch 30 Szenarios auf der ganzen Welt. So kämpfen Sie sich in Tschechien durch kleine, verschlafene Bergdör-



WOPR-Truppen und NORAD-Panzer bekämpfen sich am Strand.



Vier WOPR-Mechs hält kein Gebäude lange stand.

arten haben Auswirkungen auf die Bewegungsgeschwindigkeit und die Treffsicherheit Ihrer Truppen. Hügel und Wälder sind für Hinterhalte geeignet. Zur besseren Übersicht können Sie die 3D-Karten drehen und zoomen. Im Multiplayer-Modus kämpfen Sie gegen bis zu drei Mitspieler. Da bieten sich Bündnisse an, letztendlich darf es aber nur einen Überlebenden geben. **AN**

Andi Neuenkirchen



Zu blöd zum Schießen

Daß die WOPR-Kriegsmaschinen bei ihrer überlegenen Feuerkraft Nachteile hinsichtlich Intelligenz und Manövrierfähigkeit haben, kann ich ja noch verstehen. Aber daß sie sich gleich dermaßen blöd im Weg stehen müssen, ist dann doch seltsam. »Zum Glück« kommen die NORAD-Klone keineswegs viel klüger daher. Oft vergessen sie, auf Feinde in unmittelbarer Nähe zu schießen. Außerdem rücken sie beim gemeinsamen Marschieren so dicht zusammen, daß man kaum sagen kann, aus wie vielen Mitgliedern eine Gruppe besteht.

Ansatzweise gelungen ist die Einbeziehung der verschiedenen Geländearten und Landschaften. Leider sind letztere äußerst lieblos gestaltet. Nur selten finden sich auf den tristen, dreidimensionalen Karten wirkliche Sehenswürdigkeiten.

Wargames

Genre: Echtzeit-Strategie
Anspruch: Fortgeschrittene und Profis
Sprache: Englisch
Preis: ca. 100 Mark
Hersteller: Electronic Arts
System: Windows
Anleitung: Englisch
Festplatte: ca. 16 MByte
Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis vier (Netzwerk, Internet)
3D-Karten: Direct 3D 3Dfx Power VR Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 133 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 166 32 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte	Pentium 200 MMX 32 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte

Grafik	Ausreichend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Ausreichend
Spieltiefe	Ausreichend
Multiplayer	Ausreichend

Standard-Strategie mit kopflosen Truppen.



Sentinel Returns

Der böse Blick des Hügel-Herrschers.



Gleich hat unser kleiner Roboter den großen Sentinel erreicht.

Von der Spitze eines Hügel aus regiert der Sentinel ein abstraktes Felsenreich und stiehlt allem Leben

die Energie. Als Geisterwesen müssen Sie den Hügel hinauf gelangen, um ihn aufzusaugen, bevor er das mit Ihnen tut. Zur Fortbewegung produzieren Sie Roboterhüllen, in die Ihr Geist einfährt. Wollen Sie auf die nächste Ebene, fabrizieren Sie zuerst eine Kiste, auf die Sie dann Ihren Roboter stellen. Die nötige Energie bringt das Aufsaugen baumähnlicher Gewächse. Ständige Positionswechsel sind lebenswichtig – der Sentinel dreht sich unentwegt um die eigene Achse, und wenn er Sie erspäht, ist es aus. Nach jedem Sieg geht's in einen weiteren der 666 Levels. **AN**

Andi Neuenkirchen

Lila Pausen

Nach anfänglichen Verständnisschwierigkeiten ist die bizarre Kiste-Roboter-Reinschlüpfen-Routine schnell verinnerlicht, und mir erschließt sich eine bunte Welt nach der anderen. Je nach Farbe erinnern die Levels mal an expressionistische Gruselfilme, mal fühle ich mich wie in einer Milka-Werbung des nächsten Jahrtausends.

Für mehr als eine lila Pause reicht's leider nicht: Auf Dauer sind Leveldesign und Spielinhalt zu variationsarm.

Sentinel Returns

Genre: Denkspiel
Anspruch: Fortgeschrittene, Profis
Sprache: Deutsch
Preis: ca. 80 Mark
Hersteller: Psygnosis
System: Windows 95
Anleitung: Deutsch
Festplatte: ca. 70 MByte

Spieler: Einer bis fünf (Netzwerk)
3D-Karten: Direct 3D 3Dfx Power VR Rendition

Pentium 133 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 166 32 MByte RAM, 4fach CD 3D-Karte	Pentium 200 MMX 32 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte
---------------------------------------	---	---

Grafik	Ausreichend
Sound	Ausreichend
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Ausreichend
Multiplayer	Befriedigend



Gipfelstürmen ohne Abwechslung.

Darklords Rising

Deluxe-Version von Warlords 3.



Die Städteeroberungen warten mit drei Auflösungen bis 1024x768 auf.

Ein Jahr nach Warlords 3 erscheint mit Darklords Rising eine bessere Missions-CD zum Vollpreis. Einmal mehr ziehen Sie mit Helden aus, Truppen zu rekrutieren, Quests zu erfüllen und Städte zu erobern. Geboten werden zwölf neue Szenarios und vier Kampagnen; in einer verhelfen Sie Lord Bane, Oberbösewicht von Warlords 1, zu neuer Schattenglorie. Fünf weitere Heldentypen machen sich ebenso zurückhaltend bemerkbar wie die leicht verbesserte Gegner-Intelligenz. Multiplayer-Fans freuen sich über die Spielmodi »Flaggenfang« sowie »Nord gegen Süd«.

Außerdem gibt's noch einen Landkarten-, Armee- und Kampagneneditor. **LA**

Jörg Langer

Aufguß Nr. 3

Meine einst große Begeisterung fürs Spielprinzip kühlt immer stärker ab. Nach wie vor artet jede Partie in Arbeit aus, noch immer sind die Kämpfe zu zufällig. Es gibt so viele Truppen und Artefakte, daß ich weniger auf genaue Planung als auf Einheiten-Massen setze.

Für Fans ist Darklords Rising natürlich geeignet. Aber auch für Leute, die noch kein Warlords ihr Eigen nennen und Lust haben auf unkomplizierte Fantasy-Schlachten.

Darklords Rising

Genre: Strategiespiel
Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene
Sprache: Deutsch
Preis: ca. 90 Mark
Hersteller: SSG
System: Windows 95
Anleitung: Deutsch
Festplatte: ca. 75 MByte

Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis acht (an einem PC, Netzwerk)
3D-Karten: Direct 3D 3Dfx Power VR Rendition

Pentium 75 8 MByte RAM, 2fach CD	Pentium 133 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 166 32 MByte RAM, 8fach CD
-------------------------------------	---------------------------------------	---------------------------------------

Grafik	Ausreichend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Gut



Leicht verbessertes Warlords 3 zum Vollpreis.