

Strategie

Jörg Langer



Was für ein Jahresanfang! Zwei der heißesten Strategiespiele des ersten Halbjahres können wir Ihnen im Vorabtest präsentieren: Blizzards SF-Echtzeitknaller **StarCraft** begeistert im voll spielbaren Multiplayer-Modus seit Wochen die BattleNet-Beta-tester. Und beim Siedler-Rivalen **Anno 1602** fehlen im Prinzip nur noch die Szenarios und etwas Feintuning – das Endlosspiel ist schon komplett. Auf eine Wertung haben wir bei beiden Titeln natürlich verzichtet, die gibt es erst für die fertige Version.

Ganz knapp an der Bestenliste vorbeigeschrammt ist **Rising Lands**. Dank seines ausgefeilten Wirtschaftssystems macht mir das Ding mehr Spaß als viele andere Echtzeit-Clones der letzten Monate. Ziemlich enttäuscht hat mich paradoxerweise **C&C Sole Survivor**. Klar, das Ding ist als simples Internet-Spielchen konzipiert, doch mit **Command & Conquer** hat es nun wirklich nix mehr zu tun – eher mit einer Art ödem **Quake** von oben. Wo wir gerade bei »öde« sind: Was **Operation Eastside** aus der Perry-Rhodan-Lizenz (nicht) macht, ist fast schon eine Schande.

STRATEGIE

"Zum Erfolg führen hier taktisches Agieren (meist unter Zeitdruck), Ressourcen-Management und strategische Planung." (Strategiespiele, Hexfeldtaktik, Aufbauspiele, Wirtschaftssimulationen, Denkspiele)

Strategie-Charts

Platz				
1	Civilization 2	Strategie	-	90%
2	Age of Empires	Echtzeit-Strategie	12/97	89%
3	Total Annihilation	Echtzeit-Strategie	11/97	88%
4	Command&Conquer Gold	Echtzeit-Strategie	-	88%
5	Alarmstufe Rot	Echtzeit-Strategie	-	87%
6	Incubation	Taktik	11/97	87%
7	Dark Reign	Echtzeit-Strategie	11/97	86%
8	Dungeon Keeper	Echtzeit-Strategie	-	86%
9	Master of Orion 2	Strategie	-	85%
10	Constructor	Aufbauspiel	10/97	85%
11	Lords of Magic	Strategie	01/98	85%
12	Demonworld	Taktik	10/97	84%
13	Siedler 2	Aufbauspiel	-	84%
14	Akte Europa	Echtzeit-Strategie	11/97	83%
15	Pazifik Admiral	Taktik	10/97	83%
16	Panzer General 3D	Taktik	12/97	82%
17	Leviathan	Echtzeit-Strategie	11/97	81%
18	Worms 2	Taktik	11/97	80%
19	Myth	Echtzeit-Strategie	12/97	80%
20	Final Liberation	Taktik	02/98	79%
Die 20 besten Strategie-, Echtzeit-, Aufbau-, Taktik- und Wirtschaftsspiele. Zusammengestellt von der Redaktion nach den GameStar-Wertungen.				

Inhalt

Titelstory

Anno 1602	38
Aufbauspiele	43
Erste Schritte	44
Szenarios	46
Wirtschaftssystem	48

Tests

StarCraft	68
Rising Lands	74
Sole Survivor	77
Perry Rhodan:	
Operation Eastside	82
Dracula	83

Blizzards Echtzeit-Hoffnung im Multiplayer-Test

StarCraft

Seit fast zwei Jahren werkelt Blizzard am Weltraum-Nachfolger zu WarCraft. Wir haben die Multiplayer-Fassung bereits jetzt getestet und bringen geheime Facts zu Solomodus, Szenarios, Editor und Story.



Das Warten auf Blizzards Strategiespiel **StarCraft** nähert sich dem Ende. Wir haben schon jetzt den poten-

tiellen Echtzeit-Überflieger im Mehrspieler-Modus getestet. Gegenstand unseres ausführlichen Vorabtests ist die offizielle BattleNet-Beta inklusive sämtlicher Updates. Darüber hinaus konnten wir viele geheime Infos zum Solomodus in Erfahrung bringen.

Facts

- 3 Kampagnen
- 32 Solo-Missionen
- Zweispieler-Kampagne
- 11 Menschen-Einheiten
- 15 Menschen-Gebäude
- 10 Zerg-Einheiten
- 16 Zerg-Gebäude
- 12 Protoss-Einheiten
- 16 Protoss-Gebäude

Auf eine Gesamtwertung verzichten wir: Die tatsächliche Spieltiefe wird erst der Test der finalen Version zutage bringen – hoffentlich schon im kommenden Monat.

Filmreife Story

In den terranischen Grenzwelten ist der Teufel los: Soeben wurde ein konföderierter Planet von der frisch entdeckten Protoss-Rasse eingeäschert, auf dem nächsten scheinen sich die insektoiden Zerg häuslich einzurichten. Und dann sind da auch noch die Rebellen! Die Konföderation reagiert panisch; jeder

Marine, der noch aufrecht torkeln kann, wird mit einer Laserwumme in den aussichtslosen Kampf geschickt. Was die verwirrt um sich balierenden Menschen nicht ahnen: In ihrem Winkel der Galaxie wird eine interstellare Fehdegetragen, die bis zum Anbeginn der Zeit zurückreicht.

Wie der inoffizielle Vorgänger behandelt **StarCraft** epische Bodenschlachten inklusive Basisbau und Forschung – echte Raumschlachten gibt

es also nicht. Die spannende Rahmenhandlung bleibt nicht auf die Zwischensequenzen beschränkt. Auch während der Echtzeit-Kämpfe werden immer wieder besondere Ereignisse ausgelöst. So treffen



Die **Wächter** lassen ein Protoss-Gebäude explodieren.

sich zwei Heldenfiguren und halten einen Plausch, oder ein besonders heftiger Angriff wird per Sprachausgabe angekündigt. Dadurch wirken die Helden viel lebendiger und die Missionen abwechslungsreicher.

WarCraft hoch 2

StarCraft erinnert in Sachen 2D-Karten, Steuerung und Wirtschaftssystem stark an den Vorgänger. Doch die Designer haben ihre Hausaufgaben gemacht: Die nun drei (statt vormals zwei) Kriegsparteien variieren extrem. Die Zahl der Truppentypen pro Rasse ist zwar leicht gesunken, dafür behalten sie nun alle auch im späteren Verlauf einer Partie ihre Daseinsberechtigung – dank Upgrades



Chaos pur: **Dunkler Schwarm** (orange Wolke) und **Verseuchung** (rote Flecken).



Angriff der Protoss auf die Terraner. Vor allem die winzigen, gelben **Interceptor-Jäger** sind gefährlich.

und unterschiedlicher Fähigkeiten. Das bei **Warcraft 2** nötige Dauer-Abklappern der truppenproduzierenden Gebäude wurde entschärft; Sie können nun bis zu fünf Kampfeinheiten pro Gebäude in Auftrag geben. Trotz der gestiegenen Komplexität in puncto Ausbau und Aufwerten haben die Designer nicht den Fehler begangen, das locker-flockige Spielprinzip

mit Funktionen und Regeln zuzuschütten. Sobald Sie sich an die »space« Grafik gewöhnt haben, können Sie wie gewohnt loslegen.

Vier Kampagnen

Das Solospiel behandelt einen großen Krieg, den Sie vom Anfang bis zum Ende durchspielen. Aber nicht etwa mit ein- und derselben Rasse. Vielmehr geht die

Handlung nach der letzten Menschen-Mission auf Seiten der Zerg weiter, und schließlich aus dem Blickwinkel der Protoss. Wer möchte, kann auch direkt als Zerg oder Protoss einsteigen. Jeder Feldzug unterteilt sich nochmals in drei Kapitel mit durchschnittlich drei bis vier Missionen. Als besonderen Clou dürfen Sie nach Abschluß der letzten Solo-Missi-

Die Terraner

Mobil & vielseitig

Die auf der Welt Tarsonis und einem Dutzend weiterer Planeten beheimateten Terraner stammen von Strafgefangenen ab, die hundert Jahre zuvor von der Erde fortgeschickt wurden. Nun herrscht die diktatorische Konföderation über die Kolonien. Doch nicht ohne Widerstand: Mehrere mutige Rebellengruppen wehren sich gegen das Joch. Kurz vor Beginn der Spielhandlung zerstört eine unbekannte Flotte die Welt Chau Sara – der erste Kontakt mit der unbekannten Techno-Rasse der Protoss. Auf einer

weiteren Kolonie tauchen insektenartige Aliens auf, die Zerg. Die zerstrittenen Menschen sehen sich also gleich zwei fremden Völkern gegenüber, derer sie sich erwehren müssen.

Besonderheiten

Die Terraner sind wahre Überlebenskünstler und holen das Letzte aus ihrer vergleichsweise primitiven Technologie heraus. Die wichtigsten Gebäude können mit Zusatzinstallationen versehen werden. Einige Bauwerke sind flugfähig, so daß sie vor Angriffen fliehen oder zu neuen Rohstoffquellen schweben



können. Allerdings verlieren terranische Bauten nach schweren Schäden kontinuierlich weitere Hitpoints und müssen deshalb schnellstens repariert werden. Für die mobilen Einheiten sind Versorgungsdepots (ähnlich den Farmen in Warcraft) nötig. In Bunkern finden bis zu vier Infanteristen Schutz vor Beschuß.

Truppentypen

Marines und **Flammenwerfer** lassen sich per Stimpack kurzzeitig aufputschen, was allerdings Gesundheit kostet. **Geister** sind Spezialagenten, sie verfügen über die Fähigkeiten »Tarnung«, »Fahrzeuge stoppen« und »Nuklearschlag anfor-

dern«. Die **Adler**-Hoverbikes glänzen mit ihrer Geschwindigkeit und können Spinnen-Minen legen. Die zweibeinigen **Goliaths** sind gegen Boden- und Luftziele gleichermaßen geeignet. Der **Arcrite**-Panzer kann in den Belagerungsmodus schalten, um noch durchschlagender zu feuern. Mit dem **Landefrachter** bringen Sie maximal fünf Marines ins Zielgebiet, flankiert von **Raumjägern**, die über ein Tarnfeld verfügen. Der **Behemoth**-Kreuzer schaltet mit einem einzigen Schuß seiner Yamato-Kanone fast jedes Ziel aus, die **Explorer**-Kugel verfügt über weite Sicht und die Extras Bestrahlungsfeld, EMP-Schockwelle und Verteidigungsmatrix.

Alle Missionen

Die drei StarCraft-Kampagnen sind eigentlich noch streng geheim. GameStar hat schon jetzt für Sie herausgefunden, wie sämtliche Missionen aussehen werden. Wir verraten keine Details über die Story, so daß die Kampagnen spannend bleiben.

Rebel Yell (Menschen)

1. Kapitel: Mar Sara Affair

(Schauplatz: Föderationswelt Mar Sara)

1. Wasteland (Kolonisten eskortieren)
2. Backwater Station (Zerg-Fabrik abfackeln)
3. Desperate Alliance (Kolonisten evakuieren)
4. Jacobs Installation (Waffenpläne stehlen)

2. Kapitel: Antiga Conflict

(Schauplatz: Föderationswelt Antiga)

5. Taking out the Trash (Com. Center infiltrieren)
6. New Year's Day (Notgelandeten General retten)
7. Biting the Bullet (Angriff auf Zerg-Cluster)
8. Trump Card (Psi-Emitter platzieren)

3. Kapitel: Siege of Tarsonis

(Schauplatz: Heimatwelt der Konföderation)

9. Big Push (Orbitalplattform erobern)
10. Silent Scream (Psi-Emitter aktivieren)
11. New Gettysberg (Protoss angreifen)
12. The Hammer falls (Schlacht um Tarsonis)

Overmind (Zerg)

1. Kapitel: Domination

(Schauplatz: Tarsonis, Zerg-Planet Char)

1. Among the Ruins (Kokon verteidigen)
2. Egression (Kokon verankern)
3. New Domination (Kokon schützen)
4. Agent of the Swarm (Menschen angreifen)

2. Kapitel: Assimilation

(Schauplatz: Zerg-Planet Char)

5. The Amerigo (Forschungsschiff infiltrieren)
6. Dark Templar (Angriff auf Protoss-Basis)
7. The Culling (Kampf gegen Zerg-Randalierer)

3. Kapitel: Invasion

(Schauplatz: Protoss-Heimat Aiur)

8. Eye for an Eye (Protoss-Basis zerstören)
9. Invasion of Aiur (Khaydarin-Kristalle finden)
10. Full Circle (Tempel zerstören)

The Fall (Protoss)

1. Kapitel: Onslaught

(Schauplatz: Heimatwelt Aiur)

1. First Strike (Festung gegen Zerg verteidigen)
2. Into the Flames (Töten eines Zerg-Anführers)
3. Higher Ground (Antioch gegen Zerg verteidigen)

2. Kapitel: Renegades

(Schauplatz: Zerg-Welt Char)

4. Hunt for Tassadar (Helden finden und retten)
5. Choosing Sides (Besiegen der Zerg)
6. Into the Darkness (Dunklen Templar finden)
7. Homeland (Kampf gegen Aldaris' Protoss)

3. Kapitel: The Stand

(Schauplatz: Heimatwelt Aiur)

8. Trial of Tassadar (Helden finden und befreien)
9. Shadow Hunters (Zerg-Cluster infiltrieren)
10. Eye of the Storm (Endkampf gegen die Zerg)



Die Zerg können nur auf der violetten, organischen Masse bauen.

on eine Multiplayer-Kampagne anwählen, die eine nicht zu Ende geführte Nebenhandlung des Kriegs wieder aufgreift. Dort kämpfen Sie sich zusammen mit einem Freund durch voraussichtlich fünf weitere Missionen.

Keine wie die andere

Jede der drei Rassen hat nicht nur völlig eigenständige Einheiten, Gebäude und Grafiken spendiert bekommen, sie spielen sich tatsächlich unterschiedlich. Wo die Menschen noch relativ konventionell Gebäude in die Landschaft pflanzen (die freilich fliegen können – ein echtes Novum), wachsen sie bei den Zergs aus einer Art Ur-Schlamm. Da sich Blizzard auf zehn bis zwölf Truppentypen pro Rasse beschränkt, darf man berechnete Hoffnungen hegen, daß diese untereinander auch ausgewogen sind. Trotzdem werden Sie für jede Partei neue Taktiken lernen müssen: Die Zergs verfügen bei-

spielsweise nicht wie die Protoss über Minijäger-tragende Großkampfschiffe, dafür graben sie sich auf praktisch jedem Untergrund ein.



Eine große **Zerg-Streitmacht** hat sich zum Angriff versammelt, die Spitze nehmen zwei Wächter und zwei Ultralisks ein, dahinter schweben drei Königinnen.

Forschung & Technik

Wie schon in **WarCraft** beginnen Sie viele Missionen (und jede BattleNet-Partie) mit einem Hauptquartier,

das zweimal aufgewertet werden kann. Die restlichen Gebäude unterteilen sich in normale und fortgeschrittene Konstruktionen, einige werden erst durch andere Bauten oder Forschung zugänglich. Das Gleiche gilt für Kampfeinheiten, die Sie zudem in mehreren Stufen ausbauen dürfen. So läßt sich mit etwas Fleiß schnell eine »Infanterie-Panzerung plus 3« erreichen, wodurch Ihre Marines deutlich mehr einstecken können. Die Zahl der zu erforschenden Technologien und Upgrades ist so hoch, daß Sie selbst in längeren Multiplayer-Spielen nicht unbedingt alle erreichen werden.

Bei den Ressourcen ist Blizzard auf zwei zurückgegangen, die für alle Rassen gleich sind: offen herumliegende Kristalle (vergleichbar mit dem Holz aus **WarCraft 2**)



Die terranische Basis **hebt vom Boden ab** und schwebt zu einer weit entfernten Vespene-Raffinerie.

Jörg Langer



Echtzeit-Knaller '98?

Als ich '96 die erste frühe Version von StarCraft sah, war ich skeptisch – alles wirkte

reichlich wirr. 1997 häuften sich dann die Andeutungen, daß sich die Spielmechanik nicht grundsätzlich von Warcraft unterscheiden würde – ein billiger Ableger also? Dann kam Anfang '98 die BattleNet-Beta hereingeschnitten. Und siehe da: Blizzard hat tatsächlich das alte Warcraft-2-System verbraten, und trotzdem (oder gerade deswegen) ein enorm fesselndes Strategiespiel hinbekommen.

Es muß nicht immer 3D sein

Offensichtlich braucht es weder 3D-Terrain noch Befehls-Overkill oder gerenderte Polygon-Einheiten, um spannende Echtzeit-Action zu garantieren. Ausgefeilte Spielmechanik, knackige Truppentypen und überschaubare Regeln schaffen locker dasselbe. Mehrere Rassen gab's von Dune 2 bis War Wind 2 schon oft, doch nie zuvor haben sie sich so unterschiedlich gespielt.

Nach der Riesenflut an Echtzeit-Clones scheint uns endlich wieder ein wichtiges, herausragendes Strategiespiel zu erwarten. Wenn die Szenarios stimmen, vielleicht sogar die neue Genre-Referenz.

und Vespene-Gas, das man in »Minen« fördert. Zusätzlich besitzen manche Einheiten ein Energiekonto, das für spezielle Aktionen benötigt wird und sich wieder auflädt.

Bombast-Sound

Beim Sound dreht **StarCraft** richtig auf, mit orchesterlicher Hintergrundmusik, krachender Geräuschkulisse und einer Vielzahl von Kommentaren der Kampfeinheiten. Die Grafik kommt da nicht ganz mit: Die Einheiten und Gebäude lassen sich zwar nach kurzer Eingewöhnung ganz gut auseinanderhalten, und bei den Kämpfen gibt es viele bunte Lasergeschosse und Explosionen zu bewundern. Doch mit der grazilen Eleganz eines **Total Annihilation** oder dessen echt wirkendem 3D-Gelände kann sich **StarCraft** nicht messen: Die Einheiten sind gerenderte Pixelsprites, das Terrain so zweidimensional wie beim Fantasy-Vorgänger. Zumindest die Schauplätze wirken recht verschieden, neben Asche- und Ödland gibt es vereinzelt fruchtbar

wirkende Flecken und metallisch-graue Orbitalstationen.

Komplexer Editor

Bislang konnten Sie im Echtzeit-Genre nur bei **Age of Empires** richtige Kampagnen erstellen, also miteinander verbundene Missionen. **StarCraft** will in dieser Beziehung noch viel weiter gehen. Zu den versprochenen Features des Editors gehört ein Ursache-Wirkung-Skript zum Auslösen vorgegebener Ereignisse. Die Kartengrößen werden von 64 mal 64 bis zu gigantischen 256 mal 256 Feldern



Sämtliche Zerg-Einheiten entstehen aus diesen winzigen Larven.

reichen – genug Platz für bis zu acht Mitspieler. Weitere Ankündigungen: Modifikation jedes Details jeder Einheit möglich, getrennte Siegbedingungen, manipulierbare



Jeder Fabrik können Baubefehle für fünf Einheiten gegeben werden.

Die Zerg

Morphende Monster

Wer schon die putzigen Monster aus Alien 1 bis 3 mochte, wird die Zerg lieben: Die insektenartigen Wesen kombinieren harte Außenskelette mit großer Fortpflanzungsfreudigkeit und Angriffslust. Der große Herrscher Overmind befehligt sogenannte Zerebraten, die ihrerseits über Overlords ihre Schwärme unter Kontrolle halten. Nun liegen neue Planeten auf dem zerstörerischen Pfad der Zerg: die terranischen Kolonien.

Besonderheiten

Zerg-Truppen werden nicht rekrutiert oder gebaut. Statt dessen schlüpfen aus der zentralen Brutstätte unablässig **Larven**, die sich



auf Befehl verpuppen und zu einer spezialisierten Kreatur morphen. Die »Gebäude« der Zerg sind organische Gebilde und können nur auf einem lebenden Teppich errichtet werden, der sich von der Brutstätte aus kreisförmig ausbreitet. Durch Kriecherkolonien erweitern sie später das Baugebiet. Als einzige Rasse heilen die Zerg mit der Zeit ihre Verwundungen selbst. Um die insektoiden Heerscharen zu kontrollieren, werden **Overlords** eingesetzt. Diese bestimmen zum einen das Einheiten-Maximum (ähnlich den Warcraft-

Farmer) und dienen zum anderen als lebende Transporter. Fast alle Zerg können sich zudem eingraben und sind dann unsichtbar und unangreifbar. Der sogenannte Tunnel erlaubt es den Zerg, Einheiten zwischen zwei festgelegten Punkten ihrer Basis zu teleportieren.

Truppentypen

Die **Drohnen** stellen die Arbeiter, die wie bei den anderen Rassen Vorräte sammeln. Mit einem Unterschied: Beim »Bauen« geht die eingesetzte Drohne auf jeden Fall verloren. Die **Zerglings** erhält man immer im Doppelpack, was sie vor allem zu Beginn tödlich macht. **Hydralisken** verschießen Nadeln auf einige Entfernung, die elefantengroßen **Ultralisken** knacken mit ihren Riesensensen selbst dick-

ste Panzerungen. **Mutalisken** sind Flugwesen, die zum **Wächter** mutieren können. Dann verlieren sie zwar ihre Fähigkeit zum Luftkampf, sind aber gegen Bodenziele noch effektiver. Begleitet werden sie oft von den **Terror-Fliegern**, die selbstmörderisch in gegnerische Raumschiffe hineinknallen. Der **Vergifter** und die **Königin** werden vor allem wegen ihrer Spezialangriffe gefürchtet: In Aliens-Manier platzen zum Beispiel kleine Zergs aus infizierten Gegnern, werden Feinde mit einem Parasiten infiziert oder eine dichte, sichtbehindernde Wolke aus lebenden Insekten herbeigerufen. Besonders fies ist der Verseuchungsangriff auf ein menschliches Hauptquartier: Fortan werden dort Zerg-hörige Selbstmordsoldaten produziert.

Die Protoss

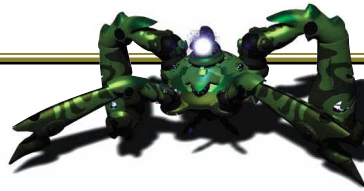
Psi-begabte Technokraten

Was bei den Menschen krude und zusammengeklüfft aussieht, hat bei den Protoss höchste Vollendung erreicht: Technologisch ist die elfenartige Rasse allen anderen überlegen. Dazu gesellen sich Psi-Kräfte, die aus den nicht sonderlich kräftigen Krieger der Protoss mächtige Killer machen. Die Protoss haben lange Zeit die Menschen beschützt, ohne daß diese etwas davon ahnten. Als dann plötzlich Zerg-Kolonien auf einer terranischen Welt entstanden (auch hiervon hatten die Menschen keine Ahnung), griffen die Protoss ein und zerstörten einen

kompletten Planeten, um die weitere Ausbreitung der Mörderinsekten zu stoppen. Jetzt liegen sie sowohl mit den erbosten Terranern im Clinch wie auch mit ihren eigentlichen Todfeinden, den Zerg.

Besonderheiten

Als einzige der StarCraft-Rassen verfügen die Protoss über Schutzschilde, was ihre Lebensdauer im Kampf stark erhöht: Erst, wenn die Schildstärke auf null gesunken ist, nehmen ihre Gebäude und Kampfeinheiten Schaden. Die Art des Basisbaus unterscheidet sich ebenfalls von der Konkurrenz. Ihre Gebäude werden fertig konstruiert vom Heimatplaneten Aiur zur jeweiligen Basis teleportiert. Dafür verbrauchen die Bauten ständig Energie und können nur



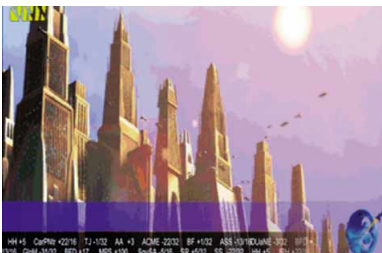
im Umkreis sogenannter Pylonen platziert werden. Verliert ein Gebäude den Zugang zum Energiefeld, weil etwa ein Pylon zerstört wurde, stellt es seine Funktion vorübergehend ein. Den Energie-Radius können Sie sich jederzeit anzeigen lassen.

Truppentypen

Der Protoss-Soldat von der Stange heißt **Berserker**, er ist ein reiner Nahkämpfer. Die **hohen Tempel** machen ihren Gegnern hingegen per Psi-Sturm und Halluzination (erschafft Duplikate von Einheiten, ähnlich den Attrappen in Alarmstufe Rot) zu schaffen. Zwei davon können zu dem

mächtigen **Archon-Krieger** verschmelzen, der seine Gegner mit Schockwellen malträtiert.

Die gefürchteten, basiszerstörenden **Räuber** produzieren in ihrem Inneren **Scarabs**, die nichts anderes als fliegende Bomben darstellen. **Scouts** dienen als Jagdraumschiffe, **Beobachter** als Aufklärer, **Shuttles** zum Transport von Bodentruppen. Der **Arbiter** kann zusätzliche Kampfeinheiten herbeiteleportieren und läßt benachbarte Truppen unsichtbar werden. Die mächtigste Kampfeinheit der Protoss stellt jedoch der **Träger** dar: Er darf bis zu sechs **Interceptor**-Flugzeuge bauen, die sich bei Kämpfen von ihm lösen und in blitzschnellen Attacken die Gegner umkreisen und mit Laserfeuer eindecken.



Die **Missionsbeschreibungen** bestehen wie gewohnt aus Text plus Sprachausgabe, doch in jeder Kampagne gibt es auch einige hochklassige **Animationen** zu sehen.

KI, eigene Missionstexte und Definition fester Regionen auf der Karte, in denen spezielle Ereignisse stattfinden. Natürlich lassen sich auch alle Solo-Helden einbauen.

Ideal für Multiplayer

Die große Beliebtheit von **WarCraft 2** lag nicht zuletzt am gelungenen Mehrspieler-Modus. Auch **StarCraft** ist voll auf Multiplayer eingestellt. So können per serieller Kopplung bis zu vier, per Netzwerk und Internet bis zu acht menschliche Weltall-Generäle aufeinander losgehen. Dazu wird offiziellen Angaben zufolge nur eine einzige CD nötig sein – die bis zu sieben Mitspieler installieren sich eine spezielle Netzwerk-Fassung von Ihrer Original-CD. Natürlich sind auch verschiedene Spielmodi wie »Alle gegen alle« und »Capture the Flag« enthalten.

Phänomen BattleNet

BattleNet ist ein Blizzard-eigener Online-Service, der speziell für Multiplayer-Partien gedacht ist und ein ehrgeizsteigerndes Rang-System bie-

tet. Während unserer Testphase befanden sich allein im **StarCraft**-Bereich immer zwischen zwei- und über fünftausend User, die sich im Chatroom zu neuen Partien verabredeten oder bereits heftig miteinander kämpften. Ein Nachteil soll freilich nicht verschwiegen werden: Da die BattleNet-Server in den USA stehen, bleibt die Verbindung zwischen den Teilnehmern immer wieder kurzzeitig hängen. In Spitzenzeiten kann sich das so äußern, daß alle zwei Minuten ein »Bitte warten«-Text eingeblendet

wird, für bis zu vierzig Sekunden. Per Direktverbindung oder im Netzwerk wird man diese Probleme zum Glück nicht haben. **LA**



Die blauen Kreise zeigen, welchen Bereich die beiden **Pylone** mit Energie versorgen.

StarCraft (BattleNet-Beta)

Genre: Echtzeit-Strategiespiel **Hersteller:** Blizzard
Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis **System:** Windows 95
Sprache: Englisch (Deutsch in Vorb.) **Anleitung:** Englisch (Deutsch in V.)
Preis: ca. 100 DM **Festplatte:** ca. 60 MByte
Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis vier (seriell), bis acht (Netzwerk, Internet)
3D-Karten: ☐ Direct 3D ☐ 3Dfx ☐ Power VR ☐ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 90 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 133 32 MByte RAM, 8fach CD	Pentium 166 32 MByte RAM, 8fach CD

Grafik		Gut	
Sound		Sehr gut	
Bedienung		Sehr gut	
Spieltiefe		Noch nicht endgültig bewertbar	
Multiplayer		Sehr gut	

Keine Wertung, da Vorabtest auf BattleNet-Beta basiert.

Potentieller Überflieger im Echtzeit-Genre.

Mit Hammer, Sichel und Kanonen

Rising Lands

Okay, auf dem Schlachtfeld sind Sie ein guter Strategie – aber haben Sie auch Wirtschaft und Magie im Griff?



Von Westen her greifen wir mit **Bogenschützen** und **Rapido-Panzern** die Basis unseres grünen Nachbarn an.

Unsere schöne Erde hat's mal wieder böse erwischt: Nach einem Meteoriten-Regen ist der ehemals blaue Planet reichlich mitgenommen. Die wenigen Überlebenden haben sich zu vier Clans zusammengeschlossen und bekriegen sich kräftig. Im Echtzeit-Strategiespiel **Rising Lands** kommandieren Sie eine der Parteien. Durch die Katastrophe ist viel technisches

Wissen verloren gegangen, und so entsteht eine kuriose Mischung neuer Truppentypen: Bärenreiter feuern mit Gewehren, Mörser sitzen huckepack auf Nashörnern, und Panzer erinnern stark an die ersten Dampfmaschinen. Fesselballons und Helikopter durchkreuzen die Lüfte, Priester braten Ihren Gegnern Energiekugeln über oder paralisieren sie. Ein ausgeklügeltes Rohstoffsystem fordert außerdem den Wirtschaftler in Ihnen. Forschung, Diplomatie und Handel runden den Echtzeit-Reigen ab.

Große Karten, große Einheiten

Sie blicken von schräg oben auf Ihre Schutzbefohlenen, die sich auf großen Karten im **Warcraft 2**-Look tumeln. Auch die groß dargestellten Einheiten erinnern ein wenig an den Blizzard-Klassiker. Der Fog of War darf natürlich nicht fehlen. Beim Bauen sind Sie auf Grasflächen angewiesen; in einigen Missionen sind grüne Wiesen so rar, daß jede

Grundsteinlegung wohlüberlegt sein will. Dafür müssen Ihre Gebäude nicht nebeneinanderstehen, womit auch Vorposten möglich sind. In allen Bauwerken sollte ein Siedler hausen – steht ein Bau leer, können Sie ihn nicht nutzen. Noch schlimmer: Ihr Gegner reißt sich leerstehende Anlagen gerne unter den Nagel, indem er seinerseits Kolonisten hinschickt. Auf diese Art lassen sich auch leere Fahrzeuge kurzerhand stehlen.

Spähtrupps und Massenschlachten

Die einzige Kampagne enthält 25 Missionen. Mal müssen Sie mit einer Handvoll Einheiten eine geheimnisvolle Höhle finden, mal feindliche Angriffe abwehren, bis Ihre Forscher endlich eine neue Technologie entdecken. Kreuzzüge gegen feindliche Clans enden in Massenschlachten. Scheinbar simple Sammel-Aufträge werden schnell zum Wirtschaftskrimi, wenn nur eine Handvoll Einheiten bereitsteht, die zu-



Feindliche Infanterie rennt mutig in das Abwehrfeuer unserer **Geschütztürme**.

Facts

- 19 Einheiten
- 22 Gebäude
- 72 Forschungsprojekte
- 6 Zaubersprüche
- Kampagne mit 25 Missionen
- 5 Multiplayer-Szenarios

dem ständig Kohldampf schiebt. Häufig sorgt auch begrenzter Bauplatz für Spannung. Beispielsweise sollen Sie in einer Mission zwei Technologien erforschen, doch das für ein Labor benötigte Gelände ist knapp. Entweder verzichten Sie dann auf eine Kaserne und



Ballon und Leuchtturm sehen am weitesten.

somit auf Truppennachschub – dann müssen Sie sich mit wenigen Kriegern verteidigen. Oder aber Sie suchen mit allen Untertanen eine schöne, große Wiese – das endet jedoch tödlich, wenn Sie auf der Reise keine Nahrung finden oder dem Feind in die Hände fallen.



Das graue Gebäude links ist noch unbesetzt, daneben entsteht ein Zirkuszelt. In den bunten Bauwerken hausen bereits Kolonisten.



Bauern und Bauarbeiter sammeln Nahrung und Steine, um sie in der »Höhle« der eigenen Basis zu lagern.



Geschickt verwobene Wirtschaft

Das pfiffig-komplexe Wirtschaftssystem basiert auf drei Rohstoffen: Nahrung, Steine und Metall-Schrott. Ihre Bauern ernten Riesen Kürbisse,



So tauschen Sie Einheiten und Waren.

über die Charlie Brown jubeln würde, und schleppen sie ins eigene Lager. In späteren Missionen entwickeln Sie

eine Erntemaschine, die mit Dampfkraft über die Felder tuckert und mehrere Kürbisse gleichzeitig transportiert. Mit der Nahrung erschaffen Sie entweder ungelernete Kolonisten, oder Sie bilden Truppen, Diplomaten, Priester, weitere Bauern, Bauarbeiter oder Mechaniker aus. Außerdem will jede Einheit regelmäßig essen; wenn's in der Nähe nichts zu beißen gibt, kippt selbst der stolze Krieger irgendwann aus den Latschen. Einheiten, die nicht in Gebäuden oder Fahrzeugen sind, verlassen regelmäßig kurz ihren Posten, um sich den Bauch vollzuschlagen –

auf Kommando auch dann, wenn sie eigentlich noch satt sind. So können Sie Ihre Armee vor einem Großangriff noch einmal kräftig spachteln lassen. Kasernen, Kanonentürme oder Klöster benötigen neben Steinen ebenfalls Nahrung. Bauarbeiter klopfen in Minen Steine und reparieren Gebäude, während Mechaniker Metallschrott einsammeln, aus dem in Werkstätten Fahrzeuge entstehen. Alle drei Rohstoffe liegen außerdem häufchenweise in der Landschaft herum.

Vom Kolonisten zum Elitekämpfer

Frische Truppen und Arbeiter rekrutieren Sie aus ungelerten Kolonisten, die sich

wiederum durch Nahrungslieferungen in Lagern vermehren. Je mehr Untertanen in einem Gebäude hausen, desto effektiver wird es genutzt. Beispielsweise forschen Sie schneller, wenn in einem Labor zwei Schutzbe-

Martin Deppe



Spannung nonstop

Rising Lands ist eines dieser Spiele, die einen Heidenspaß machen, ohne daß man anfangs

genau weiß, warum. Doch dann wird klar: Das Echtzeit-Strategiespiel ist auch dann spannend, wenn gerade keine Kämpfe laufen. Da entwickeln meine Forscher neue Einheiten, die ich unbedingt ausprobieren muß, und meine hungrigen Spähtrupps finden endlich ein frisches Kürbisfeld.

Komplex, aber unkompliziert

Ich hätte nie gedacht, daß simple Aufgaben wie »beschaffe 50 Säcke Nahrung« derart spannend sein können. Doch wenn mir nur wenige Bauern und Soldaten gehören, wird jeder feindliche Angriff zum Nervenhriller, der sich durchaus mit den Massenschlachten anderer Missionen messen kann. Leider fallen aber einige Dinge negativ auf: Meine Arbeiter bleiben bei Feindbeschuß oft wie angewurzelt stehen. Die Landschaft ist zu zweidimensional, und es gibt nur zwei Lufteinheiten – Marine fehlt völlig. Die Missionsbeschreibungen kommen als liebloser Text daher.

Davon abgesehen, fesseln mich die abwechslungsreichen Einsätze, die Diplomatie und die witzigen Einheiten ungemein. Wer auf Echtzeit-Strategie mit Ressourcen-Management steht, sollte hier zugreifen.

Jörg Langer



Strategie für Wirtschaftler

Wer meint, daß komplexe Wirtschaftssysteme in einem

Echtzeit-Strategiespiel nichts zu suchen haben, sollte sich mal Rising Lands anschauen. Hier ist die Suche nach Minen, Kürbissen und Metall fast so spannend wie Gefechte mit dem Nachbar-Clan. Meine Einheiten sind hübsch groß animiert und auf den ersten Blick zu unterscheiden. Leider ist die Steuerung arg durchwachsen. So muß ich meinen Bauern mehrere Tastatur-Mausklick-Kommandos verpassen, bis sie regelmäßig Gemüse in die nächste Höhle bringen. Noch umständlicher wird's, wenn man eine Versorgungsroute ändern will. Außerdem landet man schnell in einer Sackgasse, beispielsweise dann, wenn man seinen letzten Bauern verliert und zuwenig Nahrung hat, um einen neuen zu rekrutieren.

Dafür greift der Computergegner gezielt meine armen Arbeiter an und nutzt Lücken in der Verteidigung rigoros aus. Im Gegensatz zum überkomplexen Seven Kingdoms ist Microids ein guter Mix aus Anspruch und Spielbarkeit gelungen.

fohlene werkeln, oder Sie rekrutieren in vollen Zirkuszelten Bärenreiter flotter. Kampfeinheiten erhalten für jeden erledigten Gegner einen Bonus: Nach besseren Angriffswerten, stärkerer Panzerung und größerem Sichtfeld

benötigen Elitekrieger in der letzten Erfahrungsstufe schließlich weniger Nahrung. Alle Boni gelten nur für den Rest der jeweiligen Mission.

Forschung in vier Richtungen

Vor jedem Einsatz legen Sie fest, in welche Richtung Sie forschen wollen. Vier Disziplinen stehen zur Auswahl: Ökologie (Ihre Arbeiter werden effektiver), Militär (bessere Truppen), Bauwesen (spezielle Anlagen wie Krankenhäuser) sowie Magie. Wenn Sie dann ein Labor bauen, machen Ihre Forscher pro Mission bis zu zwei Entdeckungen auf dem gewählten Gebiet. Welche das sind, ist fest vorgegeben. Bogenschützen mopsen außerdem in Labors der Konkurrenz Technologien. Ärgerlich: Eine Liste der möglichen Erfindungen findet sich weder im Handbuch noch im Spiel, sondern in einer simplen Readme-Datei.

Böser Nachbar, guter Nachbar

Wer Boten ins Hauptquartier benachbarter Clans schickt, kann Bündnisse schließen und fortan Truppen, Arbei-



Drei magiebegabte **Priester** jagen Feuerbälle auf anstürmende Feinde.

ter, Erfindungen oder Rohstoffe tauschen. Allianzen entscheiden häufig über Sieg oder Niederlage und gelten auch in der folgenden Mis-



Diese kurze **Rendersequenz** illustriert einen gelungenen Technologiediebstahl.

sion. Das ist vor allem dann wichtig, wenn alle feindlichen Clans vernichtet werden sollen: Wer mit zwei von drei Nachbarn bereits verbündet ist, hat's dann erheb-



Vor jeder Mission wählen Sie eine von vier **Forschungsdisziplinen**.

lich leichter. Mit nur fünf Multiplayer-Szenarios ist der Mehrspieler-Part etwas dünn geraten. Dafür kommt hier die Komplexität von **Rising Lands** richtig zum Tragen, weil alle Technologien bereits von Anfang an erforscht sind. Außerdem sollen auf der Website www.microids.com bald weitere Multiplayer-Karten erscheinen. **MD**



Unser Spähtrupp hat eine Rote **Nashornreiter** entdeckt.

Rising Lands

Genre: Echtzeit-Strategie
Anspruch: Fortgeschrittene, Profis
Sprache: Deutsch
Preis: ca. 90 Mark
Hersteller: Microids
System: Windows 95
Anleitung: Deutsch
Festplatte: 50 bis 80 MByte
Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis vier (Netzwerk, Internet)
3D-Karten: ☐ Direct 3D ☐ 3Dfx ☐ Power VR ☐ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 90 16 MByte, 2fach CD	Pentium 100 32 MByte, 4fach CD	Pentium 133 32 MByte, 4fach CD

Grafik		Gut
Sound		Gut
Bedienung		Befriedigend
Spieltiefe		Gut
Multiplayer		Befriedigend

Gute Echtzeit mit Ressourcen-Tüfteleien.



Abgespeckte Echtzeit-Schlachten im Internet

Command&Conquer Sole Survivor

C&C ohne Basisbau – geht das? Westwood nickt und schickt Sie in actionreiche Internet-Schlachten.



Capture the Flag: Unser grünes Team verteidigt energisch die Fahne.

Vor fast drei Jahren kramte **Command&Conquer** die Strategiewelt um. Nach der Fortsetzung **Alarmstufe Rot**, einer Win-95-Neuaufgabe und drei Missions-CDs ist nun **Sole Survivor** erschienen. In dieser Super-Light-Version des Echtzeit-Strategiewerks kommandieren Sie in Internet-Gefechten lediglich eine einzige Einheit. Dafür stehen die 23 Truppentypen des Ur-Spiels zur

Auswahl – inklusive des Dinobros aus den versteckten Missionen von **C&C**. Dabei sind Sie natürlich nicht allein: Bis zu 49 Spieler treten mit an.

Kistenweise Überraschungen

Sobald Sie sich für einen Truppentyp entschieden haben, können Sie ihn mit den wohl bekannten Kommandos über die Spielkarte scheuchen. **Sole Survivor** verzichtet völlig auf den Basisbau, somit fehlt ein entscheidender Spielspaß-Faktor. Die Massenschlachten entwickeln sich schnell chaotisch und unfair, weil die meisten Spieler sich natürlich für den Mammut-Panzer entscheiden, die stärkste C&C-Einheit. Raketenwerfer, leichte Panzer oder Infanteristen werden Sie hingegen selten zu Gesicht bekommen. Damit Fußsoldaten gegen überlegene Truppenty-

pen überhaupt eine Chance haben, liegen in Kisten Upgrades bereit. Sobald Ihr Streiter eine berührt, schießt er kurzfristig kräftiger, weiter oder schneller, fährt flotter, sieht weiter oder bekommt eine bessere Panzerung. Andere Kisten tarnen Sie oder reparieren Schäden. Wenn Sie vernichtet werden, tauchen Sie an anderer Position mit der gleichen Einheit wieder auf. Für abgeschossene Gegner gibt es Punkte. Sieger wird derjenige, der am Ende der zeitlich begrenzten Partie den höchsten Score erzielt hat. Um auf einen anderen Truppentyp zu wechseln, müssen Sie das laufende Gefecht kurz verlassen – dann verlieren Sie allerdings alle angesammelten Punkte. Neben Partien, in denen jeder gegen jeden kämpft, gibt

Martin Deppe



Das ist nicht mehr C&C

Sole Survivor zeigt, daß nicht jede Schachtel Gold ist, auf der ein C&C-Schriftzug

glänzt. Mit meinem getunten Panzer in wohl bekannten Landschaften zu kämpfen, ist ja ganz lustig, doch schon bald verklingt die Wiedersehensfreude mit den winzigen Infanteristen, tragen Mammut-Panzern und flinken Jeeps. Warum gibt's nicht wenigstens ein paar neue Einheiten?

Lediglich die Capture-the-Flag-Szenarios machen einen Hauch mehr Spaß. Allerdings ist das koordinierte Vorgehen bei rund zehn Team-Genossen und der dreifachen Gegnermenge fast unmöglich. Kurzum: Auch wenn Sole Survivor gar nichts anderes sein will als ein netter Internet-Snack – bei richtigem Hunger greife ich lieber zur Gold Edition.

es auch Capture-the-Flag-Gefechte. **Sole Survivor** ist für etwa 80 Marker als Import-Version erhältlich; die deutsche Ausgabe erscheint frühestens diesen Sommer. **MD**



Martin alias Sir Sigg findet ein Upgrade.

Sole Survivor

Genre: Echtzeit-Strategie
Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene
Sprache: Englisch
Preis: ca. 80 Mark
Hersteller: Westwood
System: Windows 95
Anleitung: Englisch
Festplatte: ca. 20 MByte
3D-Karten: ☐ Direct 3D ☐ 3Dfx ☐ Power VR ☐ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 90	Pentium 100	Pentium 133
16 MByte, 2fach CD	16 MByte, 4fach CD	32 MByte, 4fach CD
28.8er Modem, Winsock 1.1	33.6er Modem, Winsock 1.1	33.6er Modem, Winsock 1.1

Grafik	Befriedigend
Sound	Gut
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Mangelhaft
Multiplayer	Befriedigend



C&C Ultralight für die Mittagspause.

Per Kugelraumer durch die Galaxis

Perry Rhodan – Operation Eastside

Die Menschheit strebt zu den Sternen. Doch außerirdische Mächte wollen den Terranern die Milchstraße nicht kampflos überlassen.

Er ist der Erbe des Universums und die Hauptfigur der weltweit erfolgreichsten Sciencefiction-Serie in gedruckter Form. **Perry Rhodan** durchstreift seit 37 Jahren das Weltall und befriedet auch weit entfernte Galaxien.

Michael Schnelle



Wo ist Perry?

Seit meinem zehnten Lebensjahr lese ich (mit einigen Pausen zwischendurch) Perry

Rhodan. In dieser Zeit habe ich so ziemlich alle Höhen und Tiefen der Serie miterlebt und war deshalb besonders gespannt auf Perrys ersten digitalen Auftritt. Doch oh weh, wo ist der Serienstar denn?

Ich habe die komplette Eastside erobert, ohne den Großadministrator oder einen seiner Weggenossen auch nur einmal zu Gesicht zu bekommen. Das einzige, was in Operation Eastside an meinen Weltallhelden erinnert, sind die Kugelraumer. Ansonsten gibt's nur Standardkost, die sich mit Klassikern wie Master of Orion 2 oder dem echtzeitbetonten Pax Imperia 2 in Komplexität und Spielbarkeit nicht messen kann. Außerdem hat mich die lieblose Grafik, die den typischen Rhodan-Illustrations-Stil konsequent ignoriert, verärgert. Dafür kann man Mehrspielerpartien ohne großes Handbuchstudium auch an einem Abend durchspielen – und dann macht's selbst ohne Perry Spaß.

Doch während sich der Perry der 90er Jahre weitgehend von seinen politischen Ämtern zurückgezogen hat, werden Sie im Strategiespiel **Operation Eastside** noch vom Großadministrator Rhodan der späten 60er ausgesandt, den gleichnamigen Milchstraßen-Sektor zu besiedeln.

Am Anfang war die Wohneinheit

Auf Seiten der Terraner oder einer von fünf anderen serienbekannten Rassen machen Sie sich daran, Ihren ersten Planeten zu kolonisieren. Mit Wohneinheiten, Gewächshäusern und ein wenig Leichtindustrie legen Sie den Grundstein für das spätere Imperium. Haben Sie Ihre Gebäude auf einer isometrischen Karte des Planeten gesetzt, berechnet die Positronik (so heißen Computer im Rhodan-Universum) die Züge der Konkurrenten. Dann wird es Zeit, Forschungslabors und Raumhäfen zu bauen.

Zu den Sternen

Rund 30 Züge später sind die ersten Entdeckungen erweiterter Gebäudetypen abgeschlossen, und Sie machen sich daran, Raumschiffe zu entwickeln. Aus Panzerung, Antrieb, Waffen- und Schutz-



Das Verhältnis mit den ausgesprochen aggressiven Topsidern ist sehr gut. Deshalb steht **Handelsbeziehungen** nichts im Weg.

schirmstärke basteln Sie mittels Schieberegler Kugelraumer zur Erforschung der benachbarten Sonnensysteme. Mit einem Landemodul versehene Schiffe gründen auf heimeligen Planeten Tochterkolonien. Da man im fortgeschrittenen Spielverlauf schnell den Überblick über

die Niederlassungen verlieren kann, lassen sich bis auf die Ur-Siedlung alle anderen Ablegerwelten vollautomatisch verwalten.

Alarm im Weltall

Natürlich stoßen Sie früher oder später auf Konkurrenten. Akonen, Springer, Topsider,



Zwischensequenzen wie diese sind äußerst selten zu sehen.



Unsere **Hauptkolonie** ist mit planetarem Versorger und Kolonialzentrum ausgestattet und auf dem Höhepunkt ihrer Blüte angekommen.

Aras oder Arkoniden tauschen meist gern ihre Waren und Technologien. Nach einigen Runden kommt es aber doch

Befindet sich eine Feind-Kolonie im gleichen Sektor, können Sie diese durch massiven Beschuss erobern.



Kämpfe werden auf extrem schmucklosen **Hexfeldkarten** wie dieser ausgetragen.

schon mal zu bewaffneten Auseinandersetzungen. Dann schicken Sie auf einer unschönen Hexfeldkarte Ihre Kriegsschiffe in den Kampf.

Klangwelten

Gewonnen hat, wer sich als erster eine zuvor festgelegte Anzahl von Sonnensystemen unter den Nagel reißt. Während dieser Zeit genießen Sie den hervorragenden Soundtrack, der aus der Feder des Ex-Tangerine-Dreamers Christopher Franke stammt. Mit einem Modem bewaffnet oder in den unendlichen Weiten eines Netzwerkes können bis zu sechs Nachwuchs-Rhodianer zusammen um die Kontrolle in der Eastside ringen. **MIC**

Operation Eastside

Genre: Strategie
Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene
Sprache: Deutsch
Preis: ca. 90 Mark
Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis sechs (Netzwerk)
3D-Karten: ☐ Direct 3D ☐ 3Dfx ☐ Power VR ☐ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 60 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 90 32 MByte RAM, 6fach CD	Pentium 133 32 MByte RAM, 6fach CD

Grafik	Ausreichend	
Sound		Sehr gut
Bedienung		Befriedigend
Spieltiefe	Ausreichend	
Multiplayer		Befriedigend

Schmucklose Lizenz-Weltraumbesiedlung.



Dracula

Mit dem Rammbock durch die Walachei.



Mit Katapulten und Rammböcken stürmen wir eine **Burg**.

Schweden macht mobil: Nach Volvos, Möbeln und Knäckebrot trudeln nun auch Spiele aus dem hohen Norden ein. Beim Echtzeit-Strategiewerk **Dracula** befreien Sie im 15. Jahrhundert die Walachei von den türkischen Besatzern. Die haben sich in zwölf Provinzen festgesetzt. Auf einer strategischen Karte heben Sie frische Truppen aus, entwickeln Katapulte, rekrutieren Ritter oder bauen Burgen. Wenn Sie Armeen in ein angrenzendes Gebiet schicken, schaltet das Spiel in den Echtzeitmodus um. Dann geht es nur darum, sämtliche Feindtruppen mit genreüblichen Methoden auszuschalten – spezielle Aufträge gibt es

nicht. Sehr nervig: Jede Provinz muß penibel abgesucht werden, um auch ja alle Gegner zu erwischen. **MD**

Martin Deppe

Hier fehlt der Biß

Zu Draculas Zeiten hätte mir das Spiel vielleicht noch gefallen, heutzutage schrecken die Billig-Grafik und die Abkupferei von bekannten Spielen nur ab. Dank der schlechten Wegfindungsroutine schleichen meine Jungs schneckengleich umher und verlaufen sich ständig in der Walachei. Sogar die nur sechs Truppentypen sind noch zuviel: Dutzende von Armbrustschützen reichen völlig aus, um die meisten der langweiligen Schlachten zu gewinnen.

Genre: Echtzeit-Strategie
Anspruch: Einsteiger
Sprache: Deutsch
Preis: ca. 90 Mark
Spieler: Einer
3D-Karten: ☐ Direct 3D ☐ 3Dfx ☐ Power VR ☐ Rendition

486/100 8 MByte, 2fach CD	Pentium 100 16 MByte, 4fach CD	Pentium 133 32 MByte, 4fach CD
------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------

Grafik	Ausreichend	
Sound	Ausreichend	
Bedienung	Mangelhaft	
Spieltiefe	Ausreichend	
Multiplayer	Nicht vorhanden	

Langweilige Strategie ohne neue Ideen.

