

Strategie

Jörg Langer



Fast hatte ich befürchtet, an dieser Stelle über die »Taktik beim Parkplatzsuchen vor Weihnachten« oder die »Strategie, Neujahr ohne Gewichtszunahme zu erreichen« (gibt's da eine?) schreiben zu müssen. Doch in letzter Minute kam noch ein Programm hereingeschneit, das den Strategie-Teil in neuem Glanz erstrahlen ließ.

Die Rede ist von **Lords of Magic**, das sich gleich bei drei anderen Programmen »bedient« hat: Anleihen bei **Master of Magic** sind ebenso zu erkennen wie beim Vorgänger **Lords of the Realm 2**. Die größte Ähnlichkeit

aber besteht zu **Heroes of Might & Magic 2**. Denn auch die Magischen Lords bieten eine äußerst kurzweilige Mischung aus Erkundung, etwas Wirtschaft, Erfahrungssammeln, Zaubersprüchen und vor allem spannenden (Echtzeit-)Schlachten. Dazu kommen neue Ideen und eine höhere Komplexität – was will man mehr?

Auch einige andere Strategiespiele könnten Ihnen die Weihnachtszeit angenehm gestalten: **Pax Imperia 2** stellt eine nette Hommage an **Master of Orion 2** dar, Civi-Fans freuen sich über das Add-on **Fantastic Worlds**. Und **Herrscher der Meere** ist mal wieder ein richtig schönes Handelsspiel mit Tiefgang.

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	Warcraft 2	Echtzeit-Strategie	-	86%
9	Dungeon Keeper	Echtzeit-Strategie	-	86%
10	Lords of Magic	Strategie	NEU	85%
11	Master of Orion 2	Strategie	-	85%
12	Constructor	Aufbauspiel	10/97	85%
13	Demonworld	Taktik	10/97	84%
14	Siedler 2	Aufbauspiel	-	84%
15	Akte Europa	Echtzeit-Strategie	11/97	83%
16	Pazifik Admiral	Taktik	10/97	83%
17	Panzer General 3D	Strategie	12/97	82%
18	Leviathan	Echtzeit-Strategie	11/97	81%
19	Worms 2	Taktik	11/97	80%
20	Myth	Echtzeit-Strategie	12/97	80%

Die 20 besten Strategie-, Echtzeit-, Aufbau-, Taktik- und Wirtschaftsspiele. Zusammengestellt von der Redaktion nach den GameStar-Wertungen.

Inhalt

Tests

Lords of Magic.....	88
Fantastic Worlds.....	92
Pax Imperia 2.....	94
War Inc.....	96
Close Combat 2.....	98
Netstorm.....	100
Napoleon in Rußland.....	102
Herrscher der Meere.....	104
Great Battles of Hannibal.....	106
Eastern Front.....	107

Welteroberung mit Macht und Magie

Lords of Magic

Auf Urak gibt's acht unterjochte Länder, Völker und Hauptstädte. Doch nur ein einziger Held traut sich, gegen den Todesmagier Balkoth anzutreten.

Auf der prächtigen **Landkarte** ziehen Sie Ihre Armeen umher. Terrain und Geräuschkulisse sind in jeder Region sehr verschieden.



Alle Jahre wieder wird ein Fantasyreich vom garstigen Bösewicht bedroht. Mal um Mal ziehen tapferere Feldherren aus, um es der dunklen Meute zu zeigen. In **Lords of Magic** ist die Sache etwas komplizierter, denn von den acht Regionen auf der Welt Urak sind sieben führungs-

los und ohne stehendes Heer. Das achte Land aber wird gerade vom bösen Balkoth zu einem Vorzeige-Aggressorstaat ausgebaut. Sie beginnen als Anführer eines kleinen Trupps Aufrechter, und müssen zunächst den Einwohnern Ihrer Region beweisen, daß Sie was auf dem Kasten haben.

Multikulturelle Feindschaft

Jedes der acht Gebiete gehört einem Glauben an. Die Archons zum Beispiel setzen auf die »Ordnung« und stellen damit die Guten im Sinne typischer Fantasy-Literatur dar. Ihre Gebäude sehen mittelalterlich aus, ihre An-

führer wie Gandalf und Kollegen, ihr Heimatland besteht aus idyllischen Wiesen. Magier der Ordnung beherrschen vor allem Unterstützungszauber, um ihren durchschnittlichen Kämpfern etwas mehr Power zu verleihen. Ebenso gewöhnlich sind die Truppentypen der Ordnungsanbeter: Paladine, Ritter, Fußtruppen und Armbrustschützen.

Die Anhänger des Chaos hausen hingegen in windigen Gebirgshöhlen und haben Vorteile im Angriff, zu Lasten ihrer Panzerung. Vier Völker glauben an die Ele-

mente: Die Nixen beten das Wasser an, sie hausen in Riesenmuscheln und sind die Herrscher des Meeres. »Luft« heißt der Gott der Sturmriesen, deren Zauber-



Sie führen eines von acht **Fantasy-Völkern**.



Jede Stadt ist von **drei Gilden** umgeben.

sprüche jede Wettervorhersage zunichte machen. Die Erdverehrer schicken Gnome, Halblinge und Zwerge in den Kampf. Von brodelnder Lava umgeben sind die Angehörigen



In Ihrer **Barbaren-Hauptstadt** lassen Sie Ihre Gefolgsleute für sich arbeiten.

gen des Feuer-Kults – vergessen Sie bloß nicht Ihre Asbest-Rüstung. Dann gibt es noch die fernkampfstarken Elfen, die das Leben verehren. Zu schlechter Letzt findet sich im Norden von Urak die Region der Todesjünger; zu ihnen gehört Fiesling Balkoth.

Hoch zu Roß

Sie dürfen jede der acht Rassen übernehmen, sogar Balkoth höchstpersönlich – letzteres aber nur dann, wenn Sie das Spiel bereits einmal gewonnen haben. Außerdem wählen Sie einen Heldentyp: Ritter, Magier oder Dieb. Als Kämpfer sind Sie besonders nahkampfstark, während Sie sich als Zauberer immer hinter der Frontlinie aufhalten sollten.

Diebe haben stets ihren Bogen dabei und können sich an Feinde heranschleichen. Die gewählte Figur taucht auf dem Spielfeld auf und ist fortan Ihr Alter Ego. Stirbt dieser Held ohne Nachfolger, haben Sie die Partie verloren. Keine Angst, Sie dürfen weitere Helden aller drei Berufe rekrutieren. Allerdings bringen die es maximal bis zur zehnten Erfahrungsstufe, während Sie selbst Stufe 12 erreichen können.

Echtzeit-Spannung

Zu Beginn besteht Ihre kleine Gruppe aus Ihrem Charakter und drei Kampfeinheiten

Armeen können aus bis zu drei solcher Gruppen (also je ein Held und drei Bataillone) bestehen, die Zahl der Armeen ist unbegrenzt. Aus Mangel an Rekruten müssen Sie zunächst mit Söldnern vorliebnehmen. Die lassen sich zwar günstig anwerben, stellen aber exorbitante Soldforderungen an Gold, Bier und Magiekristallen. Deshalb heißt das Motto erstmal »Devisenbeschaffung«. In Ihrer Umgebung stehen Hütten, die von Monstern besetzt wurden. Wenn Sie ein solches Gebäude angreifen, schaltet das Programm in eine Echtzeit-Schlacht um.

Dort wird jeder Trupp als drei Soldaten dargestellt, Helden und besondere Krea-



Zwei Elfen-Magierinnen bei der **Forschung**.

turen als Einzelfigur. In Echtzeit übernehmen Sie nun das Kommando, befehligen gezielte oder ungezielte Pfeilsalven, lassen Reiter vorstürmen und Zauberer Blitze schleudern. Bei Feldschlachten wird das Kampfgebiet aus dem umliegenden Terrain errechnet. In Gebäuden enthält das Schlachtfeld zahlreiche Hindernisse, die sich taktisch ausnutzen lassen. Hauptstädte können über Stadtmauern verfügen und sind besonders leicht zu verteidigen. Netterweise kann man das Geschehen jederzeit anhalten, um in Ruhe neue Befehle zu geben. Der Sieg wird mit neuen Ressourcen und Ruhm belohnt, außerdem gewinnen Ihre Leute an Erfahrung.

Die Tempelbefreiung

Jede Region besteht aus einer Hauptstadt, um die drei weitere Orte gruppiert sind: Die Magiergilde dient zum Anwerben von Zauberern, Kauf von Tränken und vor allem Erforschen neuer Sprüche. In der Diebesgilde werden Schützen und Aufklärer re-

Jörg Langer



Gut geklaut und ganz gewonnen

Eine tolle Mischung!

Rollenspielfreunde freuen sich über acht Rassen und zahlreiche Zaubersprüche. Freizeitgeneräle genießen die wunderschöne Landkarte mit vielen Zielen und strategischen Stellen. Taktiker freuen sich über die spannenden Echtzeit-Schlachten. Nur Logistiker kommen etwas kurz, der Wirtschaftsteil ist arg rudimentär.

Seit Master of Orion 2 hatte ich nicht mehr soviel Spaß bei einem globalen Strategiespiel. Im Gegensatz zu Master of Magic verheddern sich die Lords nicht im (Bug-)Dickicht undurchschaubarer Regelwerke, gleichzeitig ist das Geschehen komplexer als bei Heroes of Might & Magic. Ich werde wegen Lords of Magic wahrscheinlich sogar mit meiner dreijährigen Tradition brechen, an Weihnachten den Oldie Colonization durchzuspielen.

Streßfreier Eroberungsspaß

Die Unterscheidung zwischen Söldnern und Rekruten kommt gut. Auch die vielen Einzelgebäude anstelle dicker Stadtbrocken bewähren sich: Feinde nehmen erst mal mein Grenzland ein, während ich um die Hauptstadt herum Verstärkungen rekrutiere. Die vielen Zaubersprüche wollen erst mal erforscht sein; viele haben ungewöhnliche Auswirkungen wie das Verändern der Landschaft. Die Rassen unterscheiden sich deutlich voneinander. Netze Kleinigkeiten wie Verhandlungen oder Spezialfähigkeiten der Spione sorgen für Abwechslung im Feldherrnalltag. Und bei alledem spielt sich Lords of Magic keineswegs kompliziert, sondern locker-flockig: Eroberungsspaß statt Expansionsstreß.



Die **Echtzeit-Schlachtfelder** sind recht groß und abwechslungsreich geraten (die obige Szene wurde aus Einzelbildern zusammengesetzt).



Durch Doppelklick auf einen Trupp erfahren Sie seine **Kampfwerte**.

krutiert, die Baracken beherbergen Fußvolk und Kavallerie. Goldminen, Kristallbergwerke und Brauereien liefern nach ihrer Eroberung Res-

schließen sich Ihnen alle sieben Tage Freiwillige an, aus denen Sie die langfristig billigeren Truppen rekrutieren.

Hallo, Herr Nachbar

Die Stadt sowie die drei Gilden lassen sich in drei Stufen upgraden. Das führt zum Beispiel dazu, daß Sie mehr Gefolgsleute Rohstoffe produzieren lassen können. Während Sie ein starkes Heer aufstellen, schicken Sie Aufklärer los. So wird aus unbekanntem (schwarzem) Gebiet eine wunderschöne Landschaft mit dreidimensional erscheinenden Hügeln sowie Flüssen und Gewässern. In Sichtweite Ihrer Einheiten wird die Umgebung heller dargestellt, der Rest versinkt wieder unter einem Grauschleier. Drei Zoomstufen sorgen für Übersicht.

An der Grenze Ihres Landes befinden sich Dörfer, die als Vorposten gegen den Nachbarn dienen. Mit anderen Völkern können Sie um Truppen, Rohstoffe, Gebäude, Zaubersprüche und Artefakte handeln. Es ist keinesfalls nötig, jede Region mit Gewalt zu unterwerfen: Sie brauchen nur den dortigen Tempel zu befreien, schon schwören Ihnen der Herrscher und ein Teil seiner Untertanen die Treue. Von jetzt an können Sie sogar Ihren Hauptcharakter verlieren, da

Sie einen offiziellen Nachfolger haben.

Die Macht der Zauberei

Lords of Magic heißt nicht zufällig so: Rund 160 Zaubersprüche warten auf ihren Einsatz. Im Kampf werfen Sie Ihren Gegnern Eispeere gegen die Birne oder lassen Regen auf Feuermagier niedergehen. Unterstützungsmagie pöppelt (vergleichbar Taurin-haltigen Modedinks) Ihre Leute auf. Besonders interessant sind die strategischen Sprüche, die auf der Landkarte eingesetzt werden. Sie erhöhen Ihre Sichtweite, teleportieren Truppen oder wandeln gar Wasser in Land um, á la Tokioter Bucht. Andere Sprüche lassen Meteore auf die Erde knallen, dienen als arkane AWACS-Aufklärungssysteme oder erschaffen eine sichtverschleiende Nebelwand.

Diebische Spezialfähigkeiten

Während Kämpfer nicht viel mehr können, als ihre Truppen zu mehr Kampfgeist aufzustacheln, kennen Diebcharaktere in- und außerhalb von Kämpfen einige fiese Tricks. Dazu gehört das Anschleichen an einen Gegner



Je nach Ort und Gegner entstehen unterschiedlichste **Schlachtvariationen**.

und Tarnen ganzer Armeen, Stehlen von Gegenständen und Befreien von Gefangenen. Wer einen gegnerischen Helden kidnappt, darf ihn ausfragen und sogar foltern, um an Informationen über sein Heimatland zu kommen. Lassen Sie sich dabei aber nicht erwischen, sonst kostet Sie das viel Ansehen bei den Verbündeten ... **LA**



Per **Editor** heben und senken Sie das Gelände, bevor Sie es mit Terrain und Verzierungen »bemalen«.

ourcen. Befreite Türme und Statuen schenken Ihnen Artefakte, neue Helden und Ruhm. Auf einem Berg jeder Region befindet sich der örtliche Große Tempel. Sobald Sie diesen befreit haben, vertrauen Ihnen Ihre Mitmenschen und bauen eine Festung für Sie. Von jetzt an



Jede Einheit kann entweder als **Söldner** oder **Rekrut** angeworben werden.

Lords of Magic

Genre: Strategie	Hersteller: Sierra
Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis	System: Windows 95
Sprache: Englisch (Deutsch in Vorb.)	Anleitung: Englisch (Deutsch i. V.)
Preis: ca. 100 DM	Festplatte: 5 bis 330 MByte
Spieler: Einer bis sechs (Netzwerk, Internet)	

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

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

Fantastisches Strategie-/Echtzeitduett.

Zweite Expansion-CD zu Civilization 2

Civilization 2: Fantastic Worlds

Freunde des wohl besten Strategiespiels aller Zeiten bekommen frisches Futter: Die neue Expansion-CD zu Civi 2 ist da.

Den ruhmreichen Namen »Civilization« darf Microprose zwar nicht mehr benutzen (die Rechte hält seit kurzem Avalon Hill), doch das schreckt die Strategie-Experten nicht: Zu **Civilization 2**

erscheint mit **Fantastic Worlds** schon die zweite Missions-CD. Die enthält 12 Szenarios, dazu erstmals neue Landschaftsgrafiken und Einheiten; mit den acht eingebauten Editor-Werkzeugen dürfen

Sie eigene Szenarios basteln und vorhandene nach Lust und Laune verändern. Der Editor faßt die Funktionen zusammen, die bisher schon per »Cheat-Menü«

und Texteditor manipulierbar waren. Damit können Sie die Handlung auf einen anderen Planeten oder eine Fantasywelt verlegen und völlig neue Einheiten, Stadtausbauten, Wunder, Technologien und Siegbedingungen entwerfen. Sogar besondere Ereignisse sind möglich, so dürfen Sie Ländern in bestimmten Runden Verstärkungen oder Extra-Städte spendieren. Vieles davon war mit dem ersten Mission-Pack nicht machbar, **Fantastic Worlds** ist in dieser Beziehung mit sehr viel mehr »Liebe« gemacht.

Unter Dinosauriern

Die zwölf neuen Szenarios sind bunt gemischt. Wenn Sie beispielsweise auf unausgesprochene Namen stehen, ist die Dinosaurierwelt genau



Im Jules-Verne-Szenario bekämpft ein Riesenkrake die Nautilus (links).

das Richtige. Da bauen Thecodontosaurier Straßen, während Gyroptychii als Schiffe durch die Meere plätschern. Ein anderes Szenario schickt Sie auf den Mars, wo sich bis zu acht irdische Kolonien tummeln. Auch dabei gibt's wieder zwei Siegbedingungen: Entweder schalten Sie die konkurrierenden Raumfahrtationen aus, oder Sie schaffen als erstes Land den Rückflug zum blauen Planeten. Sogar Jules Verne hat ein eigenes Szenario bekommen, das Mitte des letzten

Jahrhunderts spielt. Dabei treffen Sie auf Fu Manchus, Nautilus-Unterseeboote und Riesenkraken. Wer zuerst die Reise von der Erde zum Mond (!) erfolgreich beendet, hat gewonnen. X-COM-Fans freuen sich hingegen über eine Partie **Civi** auf dem Phobos-Mond, der Heimat ihrer schleimigen Erzfeinde. Szenarios, bei denen Sie bereits mit einem ausgewachsenen Imperium beginnen, wechseln sich mit Welten ab, auf denen Sie mit nur einer Stadt anfangen. MD



Mit dem Editor entwerfen Sie auch neue Truppen und Landschaften.

Martin Deppe



Ein Muß für jeden Civi-Fan

Viele der neuen Szenarios reizten mich auf Anhieb – und ich wurde

nicht enttäuscht. Als großer Fan Jules Vernes gefällt mir »seine« Welt besonders. Die neuen Szenarios sind überwiegend durchdacht, nur wenige wurden nach dem Motto »das sollten wir auch noch haben« entworfen. So ist die X-COM-Welt wohl eher aus einer Laune heraus entstanden (oder aus Marketinggründen?), denn die Landschaft ist hier noch öder als die Wüste Gobi. Der umfangreiche und gute Editor lädt jedoch auch diejenigen Spieler zum Basteln eigener Szenarios ein, die bisher vor dem umständlichen Cheat-Menü zurückschreckten. Momentan bastele ich an einem Westfalen-Szenario ohne schnelle Truppen.

Fantastic Worlds

Genre: Strategie
Anspruch: Fortgeschrittene, Profis
Sprache: Englisch (Deutsch in Vorb.)
Preis: ca. 40 Mark
Spieler: Einer
Hersteller: Microprose
System: Windows 3.1
Anleitung: Deutsch
Festplatte: ca. 60 MByte

Minimum	Standard	Optimum
486/66	Pentium 90	Pentium 133
8 MByte RAM	16 MByte RAM	32 MByte RAM
2fach CD	4fach CD	4fach CD

Grafik	<div style="width: 100%; height: 10px; background-color: #4a7ebb;"></div>	Gut
Sound	<div style="width: 100%; height: 10px; background-color: #4a7ebb;"></div>	Gut
Bedienung	<div style="width: 100%; height: 10px; background-color: #4a7ebb;"></div>	Sehr gut
Spieltiefe	<div style="width: 100%; height: 10px; background-color: #4a7ebb;"></div>	Sehr gut
Multiplayer	Nicht vorhanden	



Gute Szenario-CD zu Civilization 2.

Die Sternenkolonie

Pax Imperia 2

Bei Pax Imperia 2 dürfen Sie selbstentworfene Raumschiffe in Echtzeitschlachten auf böse Aliens hetzen.

Das Weltraum-Strategie-Spiel **Pax Imperia 2** beginnt im 22. Jahrhundert. Ihr Ziel ist, alle konkurrierenden

Alien-Rassen zu besiegen, um endlich »Herrscher des Universums« auf Ihre Visitenkarte drucken zu dürfen. Das Spiel ist nicht in Runden unterteilt, statt dessen läuft die Zeit während Ihrer Aktionen weiter und lässt sich nur fast zum Stillstand bringen. Eigene und fremde Raumer gondeln deshalb in »Echtzeit« durch die Sektoren.

Echtzeitschlachten über Planeten oder im All. In Ihrem Labor forschen Sie an über 200 Technologien, von denen Schiffskomponenten den größten Teil ausmachen. Mit denen designen Sie neue Raumer, und zwar Transporter, Aufklärer, Zerstörer, Kreuzer, Schlachtschiffe und Träger. Raketenbasen, Minengürtel sowie

Jäger- und Kampfstationen sichern die Planeten vor feindlichen Übergriffen. Zu Spielbeginn dürfen Sie zwischen acht Rassen wählen oder eine eigene entwerfen. Der Computergegner spielt recht gewitzt und greift Sie gerne an. Mehrspielerpartien sind wegen der zufällig verteilten Planetenklassen allerdings oft unausgeglichene. **MD**

Wettrennen um Planeten

Sie starten Ihr galaktisches Dasein mit einer gut ausgebauten Heimatwelt, einem Kolonieschiff und einem flotten Aufklärer. Die bis zu hundert Sonnensysteme sind durch Wurmlöcher miteinander verbunden, was die Reichweite Ihrer Schiffe beschränkt: Anfangs können Sie gerade mal zwei Systeme weit fliegen. Während Kolonisten sich auf kuscheligen Planeten wie die Karnickel vermehren, sind ihre Fortpflanzungstribe auf öderen Welten gehemmt. Auch die Produktivität wird durch die Planetenklasse beeinflusst. Roboterfabriken, Hydrofarmen oder Minen verbessern die Werte einzelner Himmelskörper. Kaum haben Sie ein paar Sahnestückchen kolonisiert, da treffen Sie auch schon die ersten Aliens. Wenn die gut drauf sind, tauschen sie mit Ihnen Schiffe, Technologien oder gar ganze Planeten. Wenn nicht, kämpfen Sie in



In dieser **Echtzeitschlacht** beharken zwei Kugelkreuzer der Aliens einen Planeten.



Auf der strategischen Karte wählen wir **Polaris IV** als Angriffsziel.

Martin Deppe



Master of Orion in »Echtzeit«

Um das Wort »abkupfern« zu vermeiden, drücke ich's mal so aus:

Die Pax-Imperia-Entwickler scheinen große Fans von Master of Orion zu sein. Klar, in der Weltraumstrategie finden sich zwangswise Parallelen zwischen den Spielen, aber hier sind die Gemeinsamkeiten wirklich frappierend. Verglichen mit dem Vorbild ist Pax Imperia 2 grafisch schöner und in »Echtzeit«, ansonsten spielt es sich fast genauso. Doch gerade der Zeitfaktor hat seine Tücken. Da die Tage selbst in der langsamsten Geschwindigkeit unerbittlich voranschreiten, überraschen mich Feindflotten oft dann, wenn ich gerade ein neues Schiff designe oder mich der Spionage widme. Dafür sind die Echtzeitschlachten grafisch beeindruckend und immer spannend. Denn erst hier zeigt sich, ob meine selbstgebastelten Schiffe auch harten Einsätzen im Gefecht gewachsen sind.

Pax Imperia 2

Genre: Strategie
Anspruch: Fortgeschrittene, Profis
Sprache: Deutsch
Preis: ca. 100 Mark
Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis 16 (Netzwerk, Internet)

Hersteller: THQ
System: Windows 95
Anleitung: Deutsch
Festplatte: 155 oder 325 MByte

Minimum	Standard	Optimum
486/100	Pentium 100	Pentium 133
16 MByte RAM	16 MByte RAM	32 MByte RAM
2fach CD	4fach CD	8fach CD

Grafik		Gut
Sound		Gut
Bedienung		Befriedigend
Spieltiefe		Gut
Multiplayer		Ausreichend

Komplexe »Echtzeit«-Strategie im Weltall.



DAX statt Pax

War Inc.

Mit Börsenaktivitäten und Waffenforschung vertreibt sich der moderne Söldner die Zeit bis zum nächsten Echtzeit-Einsatz.

Nadelstreifen meets Tarnanzug! Im nimmermüden Bemühen um originelle Ansätze für Echtzeit-Strategiespiele geht **War Inc.** an die Börse und in die Labors. Zwischen den rund 20 komplexen Schlachtfeld-Missionen hockt der Spieler im Büro und investiert die erfochtene Söldner-Gage. Teure Wissenschaftler erforschen

Technologien wie Waffen, Schilde, Computer oder Motoren. Mit entsprechendem Knowhow können Sie technisch fortgeschrittene Einheiten designen. Auf der Basis einer Karosserie bestückt man das Gefährt nach Belieben; vergleichbar dem Belegen eines Pizzateigs.

Vor dem Kampf: Aktienhandel

Beim Warten auf die nächste Missions-Offerte können Sie sogar mit Aktienwerten handeln. Die Vermögensverwaltung lässt sich ebenso wie die Forschung der Computer-Automatik anvertrauen. Wer die Aktienmehrheit an einer Firma aufgekauft, wird mit einem entsprechenden Vorteil belohnt. Stellt das Unternehmen etwa Panzerungen her, bekommen Sie nach der Übernahme einen Bonus in diesem Ausstattungsbereich.

Geklonte Infanterie

Ungewöhnliche Ideen beherrschen auch die Echtzeit-Gefechte. Im besten C&C-Stil erweitern Sie Ihr Hauptquartier, bauen Einheiten oder klonen sich die Androiden-Infanterie in entsprechenden Labors zusammen. Die Mis-



Servus, Bumm! Team Alpha hat einen neuen Kartenabschnitt erreicht.

sionsziele sind über mehrere Landkarten-Abschnitte verteilt. Also bildet man einen Stoßtrupp und lässt diesen über eine taktische Landkarte zuckeln, bis er feindliches Terrain erreicht hat. Übersichtlichkeit und Spielbarkeit bekommen durch dieses Fea-

ture ein paar Dellen ab. Und als wäre der Schwierigkeitsgrad nicht schon knackig genug, gibt es noch ärgerliche

Heinrich Lenhardt



Schlechtes Geschäft

Das fängt ja alles ganz witzig an: Budgets in die Forschung bretzeln, um bis zur nächsten Missions-Deadline noch eine neue Waffe zu entwickeln. Der kapitalistische Kick ist aber das einzig Löbliche, was dem Design-Team eingefallen ist. Auf dem Schlachtfeld erwartet mich ein krude zusammengestöpselter C&C-Clone, der angesichts der gewaltigen Genre-Konkurrenz untergehen wird.

Die Missionen sind ausgewalzt und unspannend. Ständig schicke ich Teams in entfernte Schlachtfelder, mühe mich um Wahrung der Übersicht und bete vergebens um eine Save-Funktion. Dumpfe »suche und zerstöre«-Einsätze geraten zum Nervenrasppler, wenn ich im riesigen Areal Stunden brauche, um eine versprengte Gegner-Einheit zu finden. Zwar lindern spätere Entwicklungen wie Transmitter den logistischen Nervfaktor etwas. Normalspieler werfen aber lange vorher die Maus ins Korn – da helfen alle neuartigen Einsätze nichts.



Aus zusammengeforschten Einzelteilen stückeln Sie individuelle Kampfmaschinen zurecht.



Sie stellen bis zu vier Teams zusammen, die Sie auf dieser Übersichtskarte dirigieren.

Save-Restriktionen. Sie können den Zwischenstand nur in Ihrem Büro speichern, aber nicht während eines Einsatzes. **HL**

War Inc.

Genre: Echtzeit-Strategiespiel
Anspruch: Profis
Sprache: Englisch
Preis: ca. 90 Mark
Spieler: Einer bis sechs (Netzwerk)

Hersteller: Interactive Magic
System: MS-DOS
Anleitung: Englisch
Festplatte: 110 MByte

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 90	Pentium 120	Pentium 133
16 MByte RAM	16 MByte RAM	24 MByte RAM
2fach CD	4fach CD	4fach CD

Grafik	Ausreichend
Sound	Ausreichend
Bedienung	Ausreichend
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Befriedigend

Nette Ansätze, öde Echtzeit-Schlachten.



Die Brücke von Arnheim

Close Combat 2

September 1944: Alliierte Fallschirmjäger springen über den Niederlanden ab. Und Sie sind in Echtzeit mit dabei.



Heftiger Kampf um eine Arztpraxis. Die großen Ziffern zeigen die Zahl der Stockwerke.

Martin Deppe



Reichlich zynisch

Todesschreie hallen übers Schlachtfeld, getroffene Soldaten brüllen um Hilfe – muß

das sein? Ich bin wahrlich kein Moralapostel, aber Close Combat 2 kommt der Grenze zur Geschmacklosigkeit sehr nahe. Davon abgesehen, finde ich zu viele Mankos des Vorgängers wieder. Da ergreifen meine Jungs ständig die Flucht. Wenn zwei Trupps in einer Stellung liegen, und einem geht die Munition aus, steckt keiner seinen Kameraden schnell ein neues Magazin zu. Infanteristen stürmen im engen Pulk auf Geschützstellungen zu, anstatt verteilt anzugreifen. Fehlt nur noch, daß sie sich dabei an den Händchen halten.

Trotzdem finde ich auch Gutes: Die Kampagnen sind abwechslungsreich und spannend – etwa dann, wenn mein Stoßtrupp in letzter Sekunde die Sprengung einer wichtigen Brücke verhindert.

Nach der Invasion in der Normandie versuchen die Alliierten, mit Luftlandtruppen den Weg ins Ruhrgebiet zu ebneten. Fünf wichtige Brücken beim niederländischen Arnheim sollen erobert und gehalten werden, bis die nachrückenden Panzertruppen eintreffen. Doch die Deutschen vereiteln die Operation »Market-Garden«. Im Echtzeit-Strategiespiel Close Combat 2 greifen Sie in die Geschichte ein und steuern Kommandotrups auf beiden Seiten. Dabei haben Sie die Wahl zwischen 33 Einzelgefechten und vier großen Kampagnen.

Häuserkampf und Panzerschlachten

Gefechte in Ortschaften wechseln sich mit Feldschlachten zwischen Wassergräben, Hecken und Sanddünen ab. Auch die Einsatzziele fallen sehr unterschiedlich aus. Während die Alliierten natürlich ständig vorrücken und die Sprengung der Brücken verhindern müssen, soll die Wehrmacht ihre Stellungen halten und den Feind stoppen. Die Invasoren kämpfen anfangs überwiegend mit Infanterie, erst in späteren Szenarios kommen Panzer, Sturmgeschütze und schwere Waffen dazu. In den Kam-



Mit einem **Flammenwerfer** schalten wir den anrückenden Panzer IV aus.

pagnen fordern Sie zwischen den Gefechten frische Truppen an. Je besser Sie abschneiden, desto mehr Nachschub steht bereit. Außerdem gewinnen Ihre Kerntrupps an Erfahrung.

Befehlsverweigerung

Dummerweise verweigern oder verzögern Ihre Streiter oft den Gehorsam. Beispielsweise dann, wenn sie unter Feuer liegen. Das mag zwar verständlich sein, stört aber den Spielverlauf. Hinzu



Zwischen den Schlachten gibt's **Nachschub**.

kommt, daß Sie die Streiter nur umständlich per Dropdown-Menü zum Rennen, Robben, Feuern oder Einnebeln bringen. **MD**

Close Combat 2

Genre: Taktikspiel	Hersteller: Microsoft
Anspruch: Fortgeschrittene und Profis	System: Windows 95
Sprache: Deutsch	Anleitung: Deutsch
Preis: ca. 100 Mark	Festplatte: 55 oder 270 MByte
Spieler: Einer bis zwei (per Netzwerk, Internet)	

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

Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Ausreichend
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Befriedigend



Echtzeitschlachten im Zweiten Weltkrieg.

Meine Insel, deine Insel

Netstorm

Schwabende Inseln, Tetris-Klötzchen und Priester – Netstorm bringt neues Leben in die Echtzeit-Bude.



Wir opfern einen Priester (Mitte). Oben links holt ein Golem Energienachschub.

Martin Deppe



Späßige Pausen-Schlachten

Auf den ersten Blick erschien mir Netstorm reichlich verworren

und nicht sonderlich spannend. Doch schon bald spürte ich Suchtgefahr: »Den Priester da schnappe ich mir noch, dann ist erst mal Schluß für heute.« Besonders prickelnd ist es, die Geschütze gegeneinander auszuspielen – selbst die gewaltige Donnerwumme hat gegen meine schwache, aber geschickt plazierte Armbrust keine Chance. Manche Missionen werden schnell zum Schachspiel: Wo muß ich welche Waffe bauen, um den roten Tempel zu knacken? Mich stört allerdings, daß meine Geschütze automatisch auf ein unwichtiges Ziel feuern, während sie einen gefährlichen Angreifer schlichtweg ignorieren.

Der Computergegner in Solopartien spielt recht schwach, wenig angriffslustig und läßt eher zu kurzen Gefechte für zwischendurch ein. Bei Mehrspieler-Schlachten ist der Spaßfaktor deutlich höher.

Beim Echtzeit-Strategie-Spiel **Netstorm** besitzt jeder Spieler eine Insel, die bewegungslos am Himmel schwebt und einen Hohepriester beherbergt. Die frommen Männer sind im Gefecht zwar unverwundbar, lassen sich aber betäuben, gefangennehmen und auf einem eigenen Altar opfern. Als Verbindung zwischen den Inseln dienen zufällig erscheinende **Tetris-Klötzchen**, die Sie geschickt zu Brücken zusammenbauen müssen. Zahlreiche unterschiedliche Verteidigungsanlagen bestimmen die luftige Wolkenschlacht, sind allerdings mit Bedacht einzusetzen: So hat die Donnerkanone zwar eine hohe Reichweite, schießt aber nur in eine Himmelsrichtung. Der Sonnenscheibenwerfer feuert zwar nicht weit, dafür überall hin. Helikopterähnliche Flieger greifen das nächste Ziel an, doch sie müssen oft nachtanken und sind schnell zerstört. Auf bereits gebaute Waffen haben Sie keinen Einfluß mehr, denn sie greifen fortan automatisch Ziele in Reichweite an. Ausbaufähige Fabriken sorgen für Waffenachschub und können nur auf eigenen Inseln errichtet werden, während sich die Abwehranlagen auch an Brückenverzweigungen anbringen lassen. Zerbröseln solch eine Verbindung durch Materialermüdung oder ab-



Von Norden her zerlegen unsere beiden **Sonnenkanonen** die feindlichen Stellungen.

stürzende Trümmer, stürzen alle daranhängenden Einheiten in die Tiefe.

Auf Priesterjagd

Fremde Priester betäuben Sie durch einen Schuß aus einer beliebigen Waffe. Golems schleppen die paralyisierte Beute dann auf Ihren Altar. Das bringt Ihnen Technologiefortschritte ein. Golems dienen nicht nur als Priesterjäger, sondern extrahieren auch Rohstoffe aus Geysiren. Diese Fontänen erreichen Sie ebenfalls über die Brücken. Neben Priestern und fliegenden Frachtschiffen sind die Golems die einzigen Einheiten, die Sie in **Netstorm** direkt steuern.

Außerdem erlernen Transportschiffe und Golems Zaubersprüche, indem sie diese von zufällig verteilten Runensteinen ablesen. Mit manchen Sprüchen können sie dann selbständig den Gegner angreifen oder betäuben.

Multiplayer-Partien

Netstorm ist als Internet-Spiel ausgelegt und sogar mit 9.600-Baud-Modems gut spielbar. Die rund 15 Solomissionen und fünf Tutorial-Szenarios dienen überwiegend als Vorbereitung und Training für Gefechte mit menschlichen Gegnern. Viele Spielkameraden finden Sie auf Activisions Webseite (www.activision.com). MD

Netstorm

Genre:	Strategie	Hersteller:	Activision
Anspruch:	Einsteiger und Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 100 Mark	Festplatte:	15 MByte
Spieler:	Einer bis zwei (Modem), bis acht (Netzwerk, Internet)		

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

Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Gut



Echtzeit-Schlacht mit Schach- und Tetris-Mix.

Das große Schlachten geht weiter

Napoleon in Rußland

Die Große-Schlachten-Reihe schickt drei neue Vertreter ins Rennen – wir haben uns den interessantesten näher angesehen.

Talonssoft scheucht wieder Truppen über Hexfelder. Weil sich die drei neuen **Große Schlachten**-Spiele sehr gleichen, haben wir uns beim Testen für das spannendste Szenario entschieden, nämlich **Napoleon in Rußland**. Im September 1812 verfolgte der kleine große Strategie die nach Moskau fliehende russische Armee. Doch der Zar stellte sich Napoleon beim kleinen

Dorf Borodino entgegen – eine der größten Schlachten des letzten Jahrhunderts nahm ihren Anfang. Dabei kommandieren Sie entweder eine der beiden Armeen oder nur einzelne Regimenter.

21 rundenbasierte Szenarios behandeln die interessantesten Brennpunkte des Gefechts, wobei eine Spielrunde 15 Minuten des Kampfgeschehens darstellt (eine Stunde bei Nacht). Jede Runde gliedert sich in zweimal fünf Phasen auf, nämlich in

Bewegung, Angriff, Verteidigung, Kavallerieattacke und Nahkampf, jeweils auf beiden Seiten. Die Komplexität des Spiels ist beachtlich; Formationen, Kommandostrukturen, Truppenmoral und Nachschublinien sind kampfanscheidend. Mit drei Zoomstufen behalten Sie den Überblick, per Suchfunktion spüren Sie Einheiten schneller auf. Wenn Sie auf den Kriegsnebel verzichten, dürfen Sie mit der Undo-Funktion die jeweils letzte Bewegung zurücknehmen.

Der Weg nach Waterloo (1815)

Das zweite neue Spiel, **Der Weg nach Waterloo**, behandelt Napoleons Schlachten



Die französische Armee erstürmt einen von den Russen gehaltenen Hügel.



Ein Schlachtfeld in der niedrigsten Zoomstufe.

erleichtert eine Online-Hilfe den mühsamen Weg durch den Detail-Dschungel.

Bull Run (1861)

Der vorerst letzte Titel der **Große Schlachten**-Reihe behandelt zum dritten Mal den amerikanischen Bürgerkrieg. Nach **Gettysburg** sowie **Shiloh und Antietam** dreht sich bei **Bull Run** alles um das Dorf Mannassas, wo es 1861 und '62 zu zwei Schlachten zwischen Konföderierten und Unionstruppen kam. **MD**

Martin Deppe



Detaillierter geht's nicht mehr

Die Große-Schlachten-Reihe erinnert mich stark an die Police-

Academy-Filme: Kennst du einen, kennst du alle. Sicher, auch die neuen »Folgen« sind wieder historisch akkurat, detailgetreu bis zum Gehtnichtmehr und ein wahres Eldorado für Hardcore-Hexfeld-Strategen. Wer vor stundenlangen Taktiktüfteleien und riesigen Truppenmassen nicht zurückschreckt, wird hier glücklich.

Leider tauchen auch Mankos der Vorgänger wieder auf – so muß ich die Karte immer noch umständlich scrollen. Und Brücken Truppe für Truppe einzeln überqueren, weil mehrere Einheiten es nicht peilen, nacheinander statt gleichzeitig darüberzuziehen. Schleierhaft ist mir zudem, warum zumindest die beiden Napoleon-Feldzüge nicht in einer Packung Platz fanden. Ob da Talonssofts Buchhaltung die Hände im Spiel hatte? Wie wär's dann mit einer neuen Serie: »Klein-Bona-partes schönste Schulhof-Prügeleien«?

Napoleon in Rußland

Genre: Taktikspiel
Anspruch: Profis
Sprache: Deutsch
Preis: ca. 100 Mark
Spieler: Einer bis zwei (an einem PC, per Email, Netzwerk, Internet)

Hersteller: Talonssoft
System: Windows 95
Anleitung: Deutsch
Festplatte: 10 bis 170 MByte

Minimum	Standard	Optimum
486/66	Pentium 100	Pentium 166
8 MByte RAM	16 MByte RAM	32 MByte RAM
2fach CD	2fach CD	4fach CD

Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Befriedigend

Hexfeld-Truppenmassen, Detail-Overkill.



Küsten, Kutter, Kannonaden

Herrscher der Meere

Sie werden schon beim Anblick eines Tretboots seekrank?

Macht nix – dann stehen Sie eben mit Ihrem PC in See.



Das mittelalterliche Matrosenleben muß toll gewesen sein. Ständig war man an der frischen Luft, entdeckte ferne Länder und lernte nette

Menschen kennen. Wenn die weniger nett waren, nannte man sie Piraten und jagte ihnen Kanonenkugeln in den Allerwertesten. Schade, daß diese schöne Zeit vorbei ist! Doch als Trostpflaster für moderne Landratten gibt's ja **Herrscher der Meere**. In diesem Wirtschafts-Strategiespiel dürfen Sie handeln, Häfen entdecken oder gar als Seeräuber Ihr Unwesen treiben.

satteln Sie einfach auf die Freibeuterlaufbahn um. Praktisch: Dank automatischer Befehle müssen Sie sich nicht um jede Flotte kümmern. In Echtzeit-Schlachten kämpfen Sie dann gegen fremde Schiffe oder Hafen-Festungen. Besiegte Feindpötte dümpeln

künftig unter Ihrer Flagge. Wenn Sie eine Küstenstadt niederringen, gehört sie künftig Ihnen. Wer mag, darf auch auf Phantasiewelten das feuchte Naß durchkreuzen. Eins dieser Szenarios ist übrigens die Nordlandkarte aus **Das schwarze Auge**. **MD**



Drei Kriegsschiffe besuchen Alexandria.

Martin Deppe



Hanse hoch 3

Es gibt Spiele, die werfen mich zwar nicht vom Hocker, sind aber allemal für Kurzweil gut. Herrscher der Meere ist so ein »nettes« Spiel, das mit seinem altmodischen Charme meine Krämerseele erfreut. Vor über zehn Jahren war es Hanse, dann Patrizier und jetzt Attics Mixtur aus Handel und Piraterie. Meine Karriere darf ich auf vielfache Weise vorantreiben: Soll ich jetzt handeln oder doch lieber als Freibeuter die Meere unsicher machen? Oder wie wär's mit einer Armada, die den blöden Franzosen von nebenan die Festung aus-einandernimmt? Die Gefechte enttäuschen mich allerdings – etwas mehr Grafik-Aufwand kann ich im Jahre 13 n. H. (nach Hanse) ja wohl erwarten.

Besonders schön ist der maritime Konkurrenzkampf zu zweit, weil dabei das richtige Quentchen Schadenfreude aufkommt.

Schiff ahoi!

Zu Beginn kaufen Sie einen von fünf Schiffstypen sowie ein paar Sonderangebote, und schon können Sie den Anker lichten. **Herrscher der Meere** läuft in Echtzeit ab, so daß Sie fremde Schiffe auch tatsächlich über die Weltkarte segeln sehen. Sie können das Spiel allerdings jederzeit anhalten und in Ruhe neue Order erteilen. Wenn eine Ihrer Flotten einen Hafen oder fremde Kähne sieht, wird der Zeitablauf automatisch unterbrochen. In freundlich gesinnten Orten bauen Sie Produktionsstätten, die je eine der 16 Warenarten bereitstellen. Eilige Kurierfahrten bringen Ihnen Belohnungen und das Wohlwollen Ihres Herrschers ein.

Unter der Totenkopf-Flagge

Sollte Ihnen das Händlerleben zu langweilig werden,



Vor der Küste Afrikas sichtet unsere flotte Flotte fremde Segler.

Herrscher der Meere

Genre: Strategie Hersteller: Attic
 Anspruch: Einsteiger und Fortgeschrittene System: MS-DOS
 Sprache: Deutsch Anleitung: Deutsch
 Preis: ca. 100 Mark Festplatte: 50 oder 150 MByte
 Spieler: Einer bis vier (abwechselnd an einem PC)

Minimum	Standard	Optimum
486/66	Pentium 90	Pentium 133
8 MByte RAM	16 MByte RAM	32 MByte RAM
2fach CD	4fach CD	4fach CD

Grafik	Ausreichend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Gut

Nettes Wirtschaftsspiel im Hanse-Stil.



Hannibal

Der Schrecken Roms und aller Lateinschüler steht mal wieder »ante portas«.

Michael Schnelle

Nur für Fans

Hannibal ist genau das Richtige, wenn Sie den amerikanischen Bürgerkrieg oder die Ostfront nicht mehr sehen können. Auf Hannibals Spuren gegen das römische Imperium anzutreten, ist mal eine erfrischende Alternative. Allerdings wurde das größte Manko, die schwer verständliche Zugbeschränkung durch die Feldherren, leider nicht behoben. Für Genrefans und Elefantenfrende aber durchaus zu empfehlen.

Kaum hat Interactive Magic Alexander dem Großen auf die PC-Festplatte verholten, da schicken die Amerikaner **Hannibal** über die Alpen.

Eine rundenbasierte Hexfeld-Kampagne lang übernehmen Sie die Rolle des Karthagers oder seiner römischen Kontrahenten. Sie befehligen immer mehrere Soldaten gleichzeitig – oder den Befehlshaber. Dessen Kommandopunkte-Konto bestimmt, wie viele Abteilungen pro Runde in Marsch gesetzt werden dürfen.

MIC



Hexfeldgetümmel: Sie kommandieren immer **ganze Verbände**.

Great Battles of Hannibal

Genre: Taktikspiel
Anspruch: Fortgeschrittene
Sprache: Englisch
Preis: ca. 90 Mark
Spieler: Einer bis zwei (Modem, Netzwerk, Internet)

Hersteller: Interactive Magic
System: Windows 95
Anleitung: Englisch
Festplatte: 50 bis 86 MByte

Minimum	Standard	Optimum
486 DX4/100	Pentium 100	Pentium 133
16 MByte	16 MByte	32 MByte
4fach CD	6fach CD	6fach CD

Grafik	Ausreichend
Sound	Ausreichend
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Ausreichend



Bieder verpacktes Schlachten-Epos.

Eastern Front

Extrem komplexe Hexfeld-Schlachten in Rußland.

Bei **Eastern Front** spielen Sie den Zweiten Weltkrieg in der Sowjetunion rundenbasiert nach. Über 300

verschiedene Einheiten kämpfen sich in acht Kampagnen und über 50 Szenarios durchs Hexfeld-Terrain. Jeder Trupp hat Aktionspunkte, die er bei Bewegungen oder Feuern verbraucht und gewinnt Erfahrung. Überlebende treten in der nächsten Mission wieder an. Beide Parteien ziehen abwechselnd und reagieren automatisch auf gegnerische Aktionen, während die andere Seite am Zug ist. **Eastern Front** ist ultra-komplex und fordert genaue Kenntnisse über die vielen Truppentypen und ihre Vor- und Nachteile. **MD**



Dank detaillierter Grafik unterscheidet man **Panzer-typen** sofort.

Martin Deppe

Detail-Orgie

Strategie-Cracks, die jeden Panzer am Kettengeräusch erkennen, werden sich bei Eastern Front wohlfühlen: Die Detail-Flut ist schier unglaublich, sowohl bei den Einheiten als auch bei den Spieloptionen. Im Vergleich ist selbst das schwere Panzer General 3D ein Leichtgewicht.

Eastern Front

Genre: Taktikspiel
Anspruch: Profis
Sprache: Deutsch
Preis: ca. 100 Mark
Spieler: Einer bis zwei (an einem PC, per Modem, Email, Netzwerk, Internet)

Hersteller: Talonsoft
System: Windows 95
Anleitung: Deutsch
Festplatte: 5 bis 330 MByte

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 90 16 MByte RAM 2fach CD	Pentium 133 32 MByte RAM 4fach CD	Pentium 166 32 MByte RAM 8fach CD

Grafik		Befriedigend
Sound		Befriedigend
Bedienung		Befriedigend
Spieltiefe		Sehr gut
Multiplayer		Befriedigend



Extrem detaillierte Hexfeld-Taktik.