

Strategie

Jörg Langer



Das Beste kommt noch

So neidisch war ich schon lange nicht mehr auf einen meiner Kollegen: Christian Schmidt kam mit glänzenden Augen vom Pyro-Besuch in Madrid zurück und schwärmte tagelang von **Commandos 2** und **Praetorians**, die er dort präsentiert bekommen hatte. Ersteres ist die Fortsetzung des taktischen Überraschungserfolgs von 1998, bei dem nun die wenigen Kritikpunkte, die wir damals hatten, beseitigt zu werden scheinen.

Das zweite Pyro-Spiel, **Praetorians**, könnte eine große Lücke füllen, die ich schon seit Jahren in meinem Strategen-Herz fühle: Wieso wurden seit dem mäßigen **Cohort 2** die römischen

Legionen in Echtzeit-Titeln nie mehr zum Hauptthema gemacht? Endlich ist nun ein Spiel in der Mache, das die Massenschlachten von **Spartacus** auf meinen Bildschirm holt. Wenn Pyro so weitermacht, wird sie die vierte große Strategie-Instanz neben Blizzard, Westwood und Ensemble.

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

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

Inhalt

Tests

| | |
|--|-----|
| Der Verkehrsgigant | 84 |
| Metal Fatigue | 86 |
| Theocracy | 88 |
| Fritz 6 | 88 |
| Space Clash | 89 |
| Flughafen Manager | 115 |
| Risiko 2 | 115 |
| Trivial Pursuit Jahrtausend Edition | 115 |

Nichts für Profis

Der Verkehrsgigant

Moderne Verkehrsplanung ist nicht einfach. Doch bei Jowoods Wirtschaftssimulation haben selbst Einsteiger leichtes Spiel.

Mit **Der Industriegigant** landete Jowood seinerzeit einen Überraschungserfolg – **Der Verkehrsgigant** soll daran anknüpfen. Doch beim Buhlen um die Gunst des Massenmarktes sind die Österreicher einen Schritt zu weit gegangen: Das äußerst simple Wirtschaftsmodell und die viel zu geringen Eingriffsmöglichkeiten lassen erfahrene Spieler kalt.

Viel Spaß mit Bus und Bahn

Dabei ist der öffentliche Nahverkehr ein Thema, das Emotionen weckt. Überfüllte U-Bahnen und unpünktliche Busse erregen jeden Morgen aufs neue den Volkszorn. **Der Verkehrsgigant** macht Sie zum Chef eines solchen Beförderungsunternehmens. Bewaffnet mit Maus und gut-

ten Ideen suchen Sie sich eine von 30 Städten aus, die alle von notorischen Autofahrern bevölkert werden. Mit einem bescheidenen Startkapital ausgestattet, besteht Ihre Aufgabe darin, möglichst viele PKW-Freunde in Busse und Bahnen zu locken.

Weg von der Straße

Da Sie anfangs knapp bei Kasse sind, besteht Ihr Fuhr-

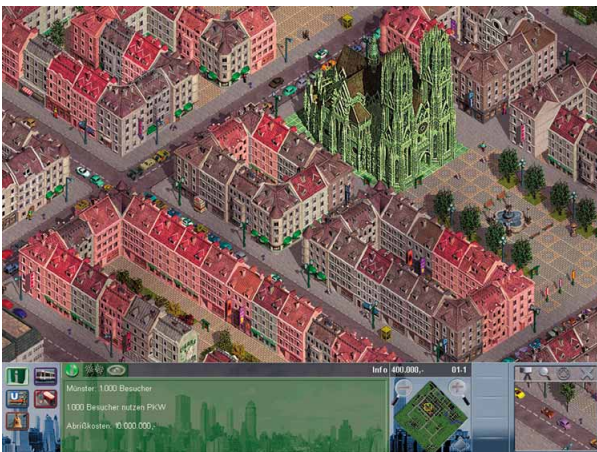
park nur aus ein paar klappri-gen Bussen, die gerade mal zehn Personen Platz bieten und sich zudem nur im Schneckentempo fortbewegen. Diese Vehikel gilt es geschickt auf ertragreichen Routen durch die Gemeinde rattern zu lassen. Ihre Stadt sehen Sie aus isometrischer Perspektive, in der sich Autos und Menschen bewegen. Auf Hauptverkehrsstraßen erken-

Diese Stadt im **Isometrielook** haben wir verkehrstechnisch bestens erschlossen. Unser S-Bahnnetz durchzieht die Stadt, unrentable Kurzstrecken werden von Bussen abgedeckt.





Die **Magnetschwebbahn** lohnt sich nur in riesigen Städten.



Die rot gefärbten Gebäude zeigen, von wo Leute in den **Dom** strömen.

nen Sie leicht Staus, die einen idealen Ausgangspunkt für Ihr Unternehmen bilden.

Routenplanung

Sehr wichtig für die Planung ist das zugrundeliegende Wirtschaftsmodell. In jedem Ort gehen die Leute zur Arbeit, zum Einkaufen, in die Schule und zu Freizeiteinrichtungen. Wenn Sie mit der Maus eine dieser zentralen Stätten anklicken, erkennen Sie an rot eingefärbten Gebäuden, von woher die Besucher kommen. Also suchen Sie sich ein lukratives Objekt

aus wie zum Beispiel eine Schule zu der möglichst viele Menschen strömen. Wenn Sie sich einmal entschieden haben, welche Route Ihre Busse nehmen sollen errichten Sie entsprechend Haltestellen und bestimmen per Mausklick, wo die Fahrstrecke genau laufen soll. Dann teilen Sie dieser Linie ein paar Busse zu und beobachten, wie sich die Vehikel in Bewegung setzen. Kleine Icons an jeder Haltestelle klären Sie über die Zahl der wartenden Fahrgäste und über deren Zufriedenheit auf.

Zukunfts-technologien

Während so fast automatisch Geld in die Kassen strömt, werden nach und nach immer bessere und effizientere Fahrzeuge verfügbar. Irgendwann wird auch mal die Straßenbahn entwickelt, die erheblich mehr Personen be-

fördern kann. Allerdings läuft sie nur auf Schienen, die Sie erst mal teuer verlegen müssen. Auf die Straßenbahn folgen S-Bahn, Schwebbahn und Magnetschwebbahn, die allesamt nicht nur ein eigenes Schienennetz benötigen, sondern auch noch spezielle Haltestellen.

Das freie Spiel setzt Ihnen, abgesehen vom Kartenrand, keine Begrenzungen. Lediglich zu viele Miese in der Kasse bedeuten das vorzeitige Aus. Fordernder werden die Szenarien. Darin müssen Sie auf immer schwierigerem Terrain bestimmte Vorgaben erfüllen. Mal sollen Sie einen bestimmten Firmenwert, ein anderes Mal eine vorgegebene Flächendeckung erreichen. Gelegentlich müssen Sie auch eine Sollquote an Schülern oder Arbeitern transportieren, um in die nächste Stadt vorgelassen zu werden. Dabei werden die Orte immer größer, die größten Metropolen erfordern 64 MByte RAM, um überhaupt gespielt werden zu können.

Obwohl die an Sie gestellten Aufgaben relativ leicht zu lösen sind, können Sie auch mit einem grob vereinfachten Wirtschaftsmodell spielen. Dann wollen die Fahrgäste nicht mehr zu bestimm-

Mick Schnelle



Zu simpel

Als Leidtragender des alltäglichen Münchner S-Bahn-Chaos war ich gespannt, ob ich mich am PC als der bessere Verkehrsplaner erwei-

sen würde. Doch der Verkehrsgigant ließ mir gar keine Chance, meine brillanten Konzepte in die Tat umzusetzen. Denn die Eingriffsmöglichkeiten sind arg beschränkt. Viel mehr als Haltestellen bauen, Routen brav an den Straßen entlang legen und vielleicht mal den Fahrpreis erhöhen geht nicht. Ich habe nach zehnminütiger Aufbauphase den Rechner sich selbst überlassen und ein längeres Telefonat geführt. Als ich wiederkam, hatte ich das Szenario gewonnen.

Niedrige Ansprüche

Einsteiger, die noch nie eine Wirtschaftssimulation gespielt haben, werden aber vielleicht gerade wegen des überschaubaren Spielprinzips einige Zeit Spaß am Verkehrsplanen haben. Eine Konkurrenz zum fordernden Industriegiganten vom selben Entwicklerteam ist der Verkehrsgigant trotz Ähnlichkeiten im Namen allerdings nicht.

ten Zielen fahren, sondern steigen an nahegelegenen Haltestellen zu und zwei Stationen später wieder aus. Spannender wird es mit bis zu drei menschlichen Gegnern auf derselben Karte. Dabei reicht eine CD. **MIC**



Kleine **Animationen** zeigen Zugangslücke.

Der Verkehrsgigant

| | | | |
|---------------------|--|--------------------|----------------|
| Genre: | Strategie | Preis: | ca. 90 Mark |
| Anspruch: | Einsteiger | Hersteller: | Jowood |
| Sprache: | Deutsch | Festplatte: | ca. 200 MByte |
| Multiplayer: | 1 (1 PC), 4 (LAN), 4 (www) | Spieler: | 4 pro Original |
| 3D-Karten: | <input type="checkbox"/> Voodoo 1 <input type="checkbox"/> Voodoo 2 <input checked="" type="checkbox"/> Voodoo 3 <input checked="" type="checkbox"/> Riva TNT <input checked="" type="checkbox"/> Riva TNT2 <input checked="" type="checkbox"/> Geforce <input checked="" type="checkbox"/> Matrox G400 <input checked="" type="checkbox"/> Rage 128 | | |

| Minimum | Standard | Optimum |
|---|---------------------------------------|--|
| Pentium 200 MMX 32 MByte RAM, 4fach CD | Pentium 233 64 MByte RAM, 8fach CD | Pentium II/300 64 MByte RAM, 8fach CD |

| | | |
|-------------|-----------------|--------------|
| Grafik | | Befriedigend |
| Sound | | Befriedigend |
| Bedienung | | Befriedigend |
| Spieltiefe | | Befriedigend |
| Multiplayer | Nicht vorhanden | |

Wenig herausfordernde Verkehrsplanung.



Metal Fatigue

Im Orbit, auf dem Boden und unterirdisch treten Sie mit Panzern und selbstgebauten Riesenrobotern gegen feindliche Mega-Konzerne an.

nsere Combots
stürmen eine
rhöht gelegene
Feindstellung.
(Direct 3D,
800x600)



Metal Fatigue allerdings nicht aus: Der Boden ist karg und trist, Wettereffekte sucht man vergebens. Die Gebäude wirken klotzig und spielzeughaft, einzig die sehr schön animierten Combots heben die Grafik über das Mittelmaß.

Wie Diego die Welt sieht

Zu Beginn entscheiden Sie sich für eine der drei Fraktionen, die sich vor allem im Schwierigkeitsgrad unterscheiden. Wer der Geschichte logisch folgen will, sollte allerdings mit Rimtech beginnen. Mit dem Background haben sich die Designer viel Mühe gegeben: Die überzeugende Story wird stets auf zwei Ebenen erzählt, einmal »sachlich« und parallel aus der subjektiven Sicht eines der drei Angelus-Brüder. Leider gibt es Rendersequenzen nur am Anfang

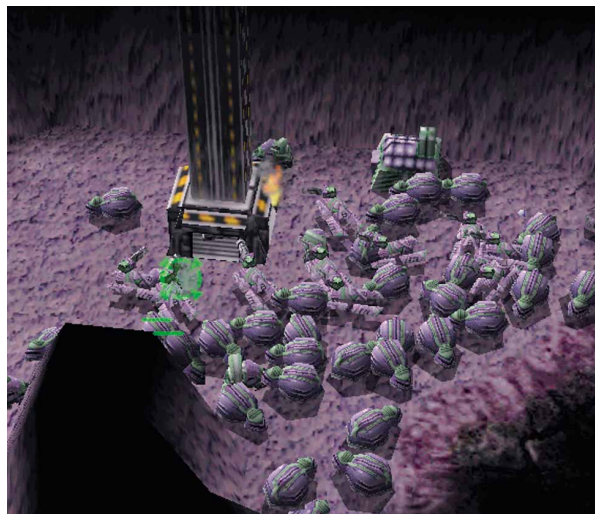
Dagegen sieht die Schlacht zwischen Vodafone und Mannesmann wie ein Kindergeburtstag aus: In ferner Zukunft treten die Mega-Corporations Rimtech, Mil-Agro und Neuropa mit Waffengewalt gegeneinander an. Sie kämpfen um die Hinterlassenschaften

der Hedoth, einer hochtechnisierten Kriegerrasse, die vor Tausenden von Jahren die Geißel des Universums war. Mittendrin die Brüder Angelus: Diego streitet für Rimtech, Stefan ist ein Sklave im Dienste Mil-Agros, und Jonus ist zu Neuropa übergelaufen. Drei Kampagnen stehen Ihnen also bevor, doch am Ende kann es nur einen Sieger geben.

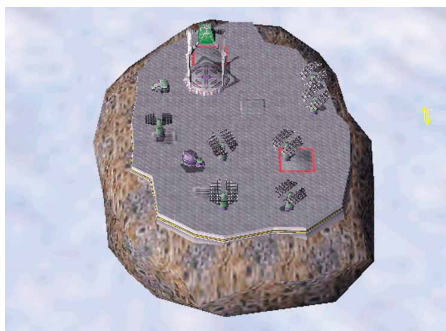
Regen: Fehlanzeige

Beim Echtzeit-Strategiespiel **Metal Fatigue** (zu Deutsch: »Metallermüdung«) sehen Sie die Landschaft wie in **Earth 2150** von schräg oben, können aber zoomen, kippen und drehen, bis Sie den für Sie angenehmsten Blickwinkel ge-

funden haben. Das Terrain ist dreidimensional, es gibt echte Berge, Hänge und Täler. So schön wie **Earth 2150** sieht



Unter der Erde sammelt sich ein Haufen Neuropa-Hovercrafts.



in **Orbit** ist der Platz knapp. Mehr als ein paar Sonnenkollektoren können Sie meist nicht bauen.

und am Ende, dazwischen müssen Sie mit vorgelesenen Textscreens vorlieb nehmen. Jede der drei Kampagnen hat zehn Missionen, die geradlinig absolviert werden.

Hoch- und Tiefbau

Das Schlachtgeschehen spielt sich in drei Ebenen ab: Boden, Untergrund und Orbit. Es gibt keinen fließenden Über-

gengwo Ihre Truppen in Gefechte geraten, erhalten Sie eine Meldung, aus der auch die Ebene hervorgeht. Wenn Sie trotzdem um Ihre Übersicht fürchten, können Sie auch die Karten aller drei Höhenstufen gleichzeitig einblenden.

Baumeister

Am Anfang der meisten Missionen dürfen Sie, bevor es



Hoverjets können zwischen Boden- und Orbitebene wechseln.

gang: Sie schalten die Stufen per Tastendruck durch. Flieger dürfen logischerweise zwischen Himmel und Erde wechseln, den Weg unter den Boden räumen Bohrfahrzeuge frei. Combots passen allerdings nicht in die engen Gewölbe, andere Kampfeinheiten kommen per Aufzug in den Untergrund. Wenn ir-

richtig losgeht, eine »Vorabbauphase« absolvieren. Darin läuft die Zeit beschleunigt ab, Sie können Gebäude und Truppen bauen, dürfen allerdings keine Rohstoffe ausbeuten. Damit lässt sich die immer gleiche Startphase (wie in anderen Echtzeit-Strategiespielen) umgehen. Auch ansonsten merkt man **Metal Fa-**

tigue deutlich an, daß sich die Designer bei den Konkurrenten umgeschaut haben. Typische Komfortfunktionen fehlen nicht. Es gibt Produktionschlangen, Navigation direkt auf der Übersichtskarte und sinnvolle Truppenbefehle wie »Bewachen« oder »Patrouillieren«. Ein sehr netter Einfall: Die Mauern sind beweglich, Sie können sie verschieben, wenn Ihre Basis wächst.

Arm ab

Der Clou von **Metal Fatigue** sind die coolen Combots, mächtige Riesenroboter, die im Vergleich zu den anderen Truppentypen tatsächlich sehr gigantisch aussehen – und in vielen Missionen der Schlüssel zum Sieg sind. Jeder Bot besteht aus vier Bauteilen (Torso, Beine, rechter und linker Arm), die zuvor einzeln angefertigt werden müssen. Auf dem Schlachtfeld können Sie dann schon einmal einen Arm absprennen, um einen besseren aufzunehmen. Da gegenrische Combots ihre Arme nicht freiwillig hergeben, müssen Sie zu altmodischen Mitteln greifen: Ein zehn Meter langes Schwert in Robohand trennt Arme so zuverlässig von Mech-Körpern wie ein Steakmesser Fleisch und Fett. Anstatt die Fundstücke gleich

Gunnar Lott



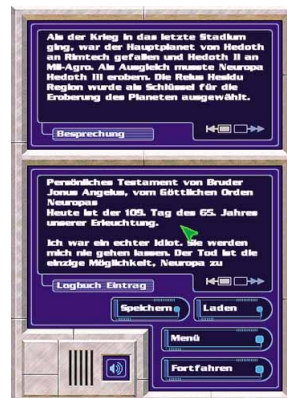
Schwermetall

Viele schöne Ideen stecken in **Metal Fatigue**: Die drei Ebenen, das Roboterbauen (und -zerlegen!), die

schöne Geschichte um die drei Brüder.

Leider gibt es genausoviel Ärgernisse: Namentlich die Wegfindung der Einheiten, die oft nicht mit der 3D-Landschaft klar kommen. Schlimmer wiegt allerdings in meinen Augen das etwas lieblose Missionsdesign. Echte Überraschungen erlebe ich da kaum, außerdem dauern viele Einsätze für meinen Geschmack zu lange. Nichtsdestotrotz sollten Genre-Fans einen Blick riskieren: **Metal Fatigue** hat durch die coolen Combots ein sehr eigenes Flair.

einzubauen, können Sie sie aber auch in die Basis schleppen und von Ihren Technikern erforschen lassen. **GUN**



Die spannende **Geschichte** erfahren Sie aus vorgelesenen Textpassagen.



Eine **Rauszoom-Funktion** erleichtert in größeren Schlachten die Übersicht.

Metal Fatigue

Genre: Echtzeit-Strategie
Anspruch: Fortgeschrittene
Sprache: Deutsch
Multiplayer: 4 (LAN), 4 (www)
3D-Karten: ■ Voodoo 1 ■ Voodoo 2 ■ Voodoo 3 ■ Riva TNT
■ Riva TNT2 ■ Geforce ■ Matrox G400 ■ Rage 128

Preis: ca. 80 Mark
Hersteller: GT interactive
Festplatte: ca. 60 bis 350 MByte
Spieler: Zwei pro Original

| Minimum | Standard | Optimum |
|------------------------|------------------------|-------------------------|
| Pentium 233 | Pentium II/300 | Pentium II/400 |
| 32 MByte RAM, 8fach CD | 64 MByte RAM, 8fach CD | 64 MByte RAM, 12fach CD |
| 3D-Karte | 3D-Karte | 3D-Karte |

| | |
|-------------|--------------|
| Grafik | Gut |
| Sound | Befriedigend |
| Bedienung | Gut |
| Spieltiefe | Gut |
| Multiplayer | Gut |



Solide Echtzeit mit coolen Mech-Kämpfen.

Theocracy

Aztekenschlachten mit Hindernissen.



Gegen die **Spanier** haben die Azteken schlechte Karten.

Mit Azteken verbindet man Flachdachpyramiden und Sonnengötter, deren Namen das halbe Alphabet enthält. Das ungarische Entwicklerteam Philos hat sich

dieses Volk für sein Echtzeit-Strategiespiel **Theocracy** ausgesucht. Als Anführer einer unbedeutenden Provinz in Mittelamerika gilt es, die Nachbarn zu unterwerfen, um den Spaniern gewappnet zu sein. **Theocracy** spielt auf zwei Ebenen. Innerhalb der Provinzen verdonnern Sie Sklaven, Nahrung an- und Rohstoffe abzubauen, oder gleich im Tempel als Opferlamm zu dienen. Letzteres stockt die Manuvorräte auf, die Ihre Priester für Kampfzauber benötigen. Auf einer schmucklosen Übersichtskarte schicken Sie Armeen aus. Kommt es zum Kampf, findet die Schlacht in Echtzeit statt. **MIC**

Mick Schnelle

Zu umständlich

Hier habe ich ständig das Gefühl, daß die Entwickler das Rad neu erfinden wollten. Haben sie aber leider nicht. So gestalten sich eigentlich simple Aufgaben, wie das Aussenden einer Armee, äußerst umständlich. Schade, denn an sich ist Theocracy kein schlechtes Spiel, das Szenario ist unverbraucht. Wenn Ihnen das Szenario liegt, sollten Sie Theocracy dennoch eine Chance geben.

Theocracy

Genre: Echtzeit-Strategie
Anspruch: Fortgeschrittene, Profis
Sprache: Englisch (Deutsch in Vorb.)
Multiplayer: 2 (ser.), 8 (LAN), 8 (www)
3D-Karten: ☐ Voodoo 1 ☐ Voodoo 2 ☐ Voodoo 3 ☐ Riva TNT
☐ Riva TNT2 ☐ Geforce ☐ Matrox G400 ☐ Rage 128

Pentium 200 MMX 32 MByte RAM, 4fach CD
 Pentium 266 64 MByte RAM, 8fach CD
 Pentium II/300 64 MByte RAM, 8fach CD

| | |
|-------------|--------------|
| Grafik | Ausreichend |
| Sound | Ausreichend |
| Bedienung | Ausreichend |
| Spieltiefe | Befriedigend |
| Multiplayer | Befriedigend |

Komplexe Azteken-Strategie.



Fritz 6

Das »Spiel der Könige« am PC.



Schlicht, aber übersichtlich präsentiert sich der **Hauptbildschirm**.

Mittlerweile muß sich auch ein Großmeister wie Kasparow gegen Elektrogenhirne immer mehr anstrengen. Jetzt gibt's das (laut Hersteller) stärkste PC-Schachprogramm in einer neuen Version. Bei **Fritz 6** wurden gegenüber den Vorgängern vor allem die Spielstärke und Analysefunktionen weiter verbessert, und auch die Menüs sind jetzt übersichtlicher gestaltet. Auf besonders exotische Ansichten wird verzichtet, sogar das 3D-Brett wirkt vor allem übersichtlich. Wahlweise kommentiert das Programm die Partien per Sprachausgabe, allerdings hat die nicht

mehr drauf als altkluge Kommentare und ein paar platte Schüttelreime. **PS**

Peter Steinlechner

Alles drin

Als Talkmaster versagt Fritz 6 zwar kläglich, als Schachprogramm überzeugt es aber umso mehr. Von den Analysefunktionen über die Elo-Auswertung bis zur fein justierbaren Spielweise des Computers ist alles vorhanden. Etwas mehr Einsteigerfreundlichkeit hätte ich mir aber gewünscht: Wer mit Fritz Schach lernen möchte, wird von den vielen kryptischen Formeln erst mal erschlagen. Profis und Fortgeschrittene können allerdings blind zugreifen.

Fritz 6

Genre: Schachspiel
Anspruch: Fortgeschrittene, Profis
Sprache: Deutsch
Multiplayer: 2 (1 PC)
3D-Karten: ☐ Voodoo 1 ☐ Voodoo 2 ☐ Voodoo 3 ☐ Riva TNT
☐ Riva TNT2 ☐ Geforce ☐ Matrox G400 ☐ Rage 128

Pentium 90 16 MByte RAM, 8fach CD
 Pentium 133 32 MByte RAM, 12fach CD
 Pentium 200 32 MByte RAM, 32fach CD

| | |
|-------------|--------------|
| Grafik | Befriedigend |
| Sound | Ausreichend |
| Bedienung | Sehr gut |
| Spieltiefe | Sehr gut |
| Multiplayer | Gut |

Das derzeit beste PC-Schachprogramm.



Space Clash

Massenschlachten im Starcraft-Look.



Nur **optisch** erinnert Space Clash sehr stark an StarCraft.

Der Vorgänger **Clash** setzte noch auf Rundenstrategie im Fantasyambiente. **Space Clash** spielt im Weltraum in Echtzeit und auf zwei verschiedenen Ebenen. Mit ei-

ner ausbaubaren Raumflotte fliegen Sie von Planet zu Planet und schicken Landungsschiffe auf die Oberfläche. Darin an Bord: Infanteristen und schweres Kampfgerät, die Sie auf genreübliche Weise in den Kampf gegen drei gegnerische Rassen schicken. Besonders originell daran: Gegen Geld können Sie sich mit einigen Gegnern verbünden.

Das klingt alles komplizierter, als es sich spielt. Im wesentlichen bauen Sie ganz klassisch Ihre Basis aus und schicken Einheiten in den Kampf. Die Gegner-KI ist recht ordentlich, so suchen zum Beispiel Raketen automatisch neue Ziele. **MIC**

Mick Schnelle

Nett trotz Mickergrafik

Um mit Space Clash warm zu werden, habe ich eine ganze Weile gebraucht. Aber dann hat es Spaß gemacht. Die Schlachten arten zwar schnell in Massenmetzeleien aus, doch die häufig wechselnden Bündnisse und das abwechslungsreiche Missionsdesign haben mich ein ums andere Mal vor den Monitor gelockt.

Space Clash

Genre: Echtzeit-Strategie
Anspruch: Fortgeschrittene
Sprache: Deutsch
Multiplayer: 1 bis 4 (LAN), 4 (www)
3D-Karten: ☐ Voodoo 1 ☐ Voodoo 2 ☒ Voodoo 3 ☒ Riva TNT
☒ Riva TNT2 ☒ Geforce ☒ Matrox G400 ☒ Rage 128

Preis: ca. 50 Mark
Hersteller: Dinamic
Festplatte: 230 MByte
Spieler: 1 pro Original

Pentium 166 32 MByte RAM, 4fach CD
Pentium 200 32 MByte RAM, 6fach CD
Pentium II/300 32 MByte RAM, 6fach CD

Grafik: Mangelhaft
Sound: Befriedigend
Bedienung: Befriedigend
Spieltiefe: Befriedigend
Multiplayer: Ausreichend



Netter StarCraft-Klon.