

Strategie

Jörg Langer



Martin wollte schon ins Wochenende abdüsen, da kam überraschend **StarCraft Brood War** reingeschneit. Erster Kommentar: »Mist!« Martin zwei Tage später: »Hat sich gelohnt – eines der besten Addons überhaupt!«

Myth 2 ist ein gutes Beispiel dafür, daß drei neue Einheiten und eine verschlimmbesserte Steuerung nicht genug für einen Nachfolger sind – zur Strafe gibt's einen Punkt weniger als für **Myth**. Ganz anders **Enemy Infestation**. Obwohl es die gleiche Wertung bekommt, ist

es eine äußerst positive Überraschung – mit individuellen Kolonisten müssen Sie Ihre Raumstation von bösen Außerirdischen säubern. Am besten vorher **Aliens** angucken!

Wie mir Westwood-Vizepräsident Louis Castle verriet, ist noch für dieses Jahr ein weiteres Spiel im **Dune**-Universum geplant. Und schon im Winter 99/2000 soll **C&C 4 – Tiberian Dawn** kommen. Mir würde erstmal **C&C 3** oder **Age of Empires 2** reichen...



Strategie

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

Strategie-Charts

Platz				
1	StarCraft	Echtzeit-Strategie	6/98	90%
2	Siedler 3	Aufbauspiel	1/99	90%
3	Civilization 2 Gold	Strategie	8/98	90%
4	Age of Empires	Echtzeit-Strategie	12/97	89%
5	Battlezone	3D-Strategie	4/98	89%
6	Anno 1602	Aufbauspiel	5/98	88%
7	Total Annihilation	Echtzeit-Strategie	11/97	88%
8	Command&Conquer Gold	Echtzeit-Strategie	–	88%
9	Populous 3	Echtzeit-Strategie	12/97	88%
10	Incubation	Taktik	11/97	87%
11	Dynasty General	Taktik	10/98	86%
12	Mech Commander	Echtzeit-Strategie	8/98	86%
13	Dark Omen	Echtzeit-Strategie	4/98	86%
14	Dark Reign	Echtzeit-Strategie	11/97	86%
15	Dungeon Keeper	Echtzeit-Strategie	–	86%
16	Commandos	Echtzeit-Strategie	7/98	85%
17	Railroad Tycoon 2	Aufbauspiel	12/98	85%
18	Lords of Magic Special Ed.	Strategie	1/99	85%
19	Dune 2000	Echtzeit-Strategie	9/98	84%
20	Caesar 3	Aufbauspiel	12/98	83%
21	Akte Europa	Echtzeit-Strategie	11/97	83%
22	Panzer General 3D	Taktik	12/97	82%
23	Knights and Merchants	Aufbauspiel	10/98	80%
24	Myth 2	Echtzeit-Strategie	NEU	79%
25	Enemy Infestation	Echtzeit-Strategie	NEU	79%

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

Inhalt

Tests

StarCraft Brood War	..90
Myth 294
Enemy Infestation96
Hanse 148093

Addon zum Echtzeit-Hit

StarCraft

Brood War

Im gelungenen Addon mischt sich ein Expeditions-Heer von der Erde in die Drei-Rassen-Schlacht ein.



Schöner kann ein Spieljahr nicht ausklingen: Kurz vor Weihnachten stellte Blizzard **Brood War** fertig und überholte sich damit selbst. Denn eigentlich sollte das offizielle Addon zum Echtzeit-Strategiespiel **StarCraft** erst im Frühling erscheinen. Doch keine Angst, die Zusatz-CD ist kein Schnellschuß, sondern eine sinnvolle Erweiterung zum genialen Hauptpro-

gramm. Schon das spielte sich wegen seiner drei völlig unterschiedlichen Rassen wie kein anderer Genre-Kollege.

Je acht Solo-Missionen bilden die drei neuen Kampagnen, die wieder im Schwierigkeitsgrad ansteigen. Wer die Story richtig genießen will, hält sich an die vorgegebene Reihenfolge: Zuerst die Protoss, dann die Terraner und schließlich die Zerg. Bei einigen Szenarios gibt's neuerdings alternative Missionsziele. So können Sie selbst entscheiden, ob Sie ein magi-

sches Kristall stibitzen oder aber den überlegenen Gegner in die Flucht bomben.

Flucht von Aiur

Brood War beginnt dort, wo **StarCraft** aufhörte. Aiur, der Heimatplanet der Protoss, ist völlig verwüstet. Nach der Zerstörung ihres Overminds randalieren die überlebenden Zergs; den Protoss bleibt nur der geordnete Rückzug. Während der Kampagne steht Ihnen eine alte Bekannte zur Seite: Sarah Kerrigan, die in **StarCraft** von den Zerg ent-

Was ist neu?

- 3 Solo-Kampagnen mit 24 Solo-Missionen
- 7 Einheiten
- 3 Upgrades
- 100 Multiplayer-Karten
- 3 Landschaften

führt und kontrolliert wurde. Wie die gutgebaute Seven of Nine in **Star Trek: Voyager** hat die junge Dame den Kontakt zum Kollektiv verloren. Solch unerwartete Frontenwechsel sind bei **Brood War**

Jörg Langer



Galaktisch gut

Ich hätte nicht gedacht, daß mir StarCraft im Solomodus noch mal Spaß machen könnte. Doch die drei

neuen Kampagnen bieten fast soviel Stoff wie das Hauptprogramm und sind erfreulich abwechslungsreich. Da muß ich mit taktisch geschicktem Einsatz einiger weniger Figuren 18 Schlachtkreuzer erobern oder habe die Wahl, welches von zwei Missionszielen ich angehen möchte. Auch die Story ist wieder gelungen – mehrere dicke Überraschungen inklusive.

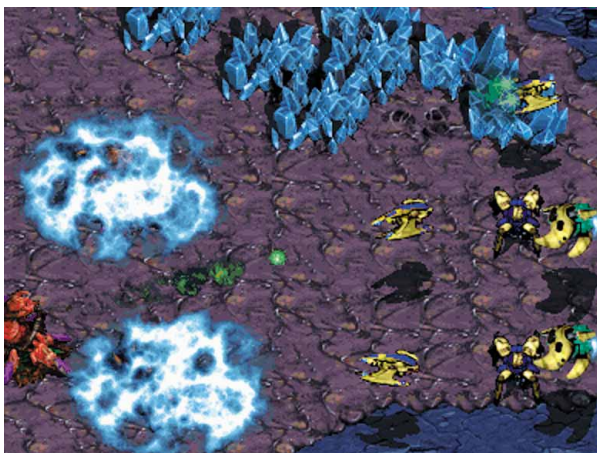
Blizzard hat das letzte halbe Jahr genutzt und mit den neuen Einheiten die eh schon gute Spielbalance weiter geschliffen. Vor allem die Terraner sind, dank Medics und erweiterter Goliath-Reichweite, auch in Multiplayer-Kämpfen wieder voll konkurrenzfähig. Egal, ob Sie lieber solo oder im Netz kämpfen – Brood War lohnt sich.



Leutnant Kerrigan kämpft diesmal mit den Protoss. Die beiden Eisbären links dienen nur als Statisten.



Heftiges Luftgefecht: **Valkyries** duellieren sich mit Zerg-Fliegern.



Die Protoss lähmen hier mit drei **Corsairs** die Luftabwehr der Zerg.

fast an der Tagesordnung. So kämpfen Sie als Zerg-Chef gegen Abtrünnige oder gemeinsam mit den Terranern gegen andere Erdlinge.

Sanitäter!

Das Addon spendiert jeder Kriegspartei neue Einheiten. In den Reihen der Infanterie-lastigen Terraner heilen schwach bewaffnete Medics automatisch die Blessuren ihrer Kameraden. Dazu verbrauchen sie Energie, die

sich recht schnell wieder auffüllt. Per Spezialfähigkeit beseitigen sie die Auswirkungen biologischer Attacken wie Parasiten, Seuchen oder »Einfangen«-Sprüche. Dank der Sanitäter spielen sich die Terraner offensiver als zuvor, da ihre Infanteristen nicht mehr bloßes Kanonenfutter sind, sondern zum Beispiel vorrückende Belagerungspanzer decken können.

In der Luft kämpft neuerdings der fett gepanzerte Valkyrie-Jäger mit Multi-Raketen, die neben dem Hauptziel auch benachbarte Feindflieger treffen. Derart verstärkt, schickt die Erde eine Armada los, um zuerst die menschlichen Kolonisten und dann die Zergs zu unterwerfen. Mit Hilfe der Zerg sollen dann auch noch die Protoss unterjocht werden.



Die **Dunklen Archons** sind noch mächtiger als ihre kleinen Brüder.

Martin Deppe



Weniger ist mehr

»Was, nur sieben neue Einheiten? Beim Addon von X sind es 58!« mag sich derjenige denken, der die Feature-Liste

von Brood War überfliegt. Doch bei StarCraft würde eine Inflation der Truppentypen meinen Spielspaß erheblich dämpfen. Denn kein anderes Echtzeit-Strategiespiel legt so viel Wert auf ausbalancierte Kräfteverhältnisse und ausgefeilte Spezialfähigkeiten. Und so fügen sich die neuen Kämpfer elegant in die drei Armeen ein. Allerdings hätten auch (wenige) frische Gebäude der Missions-CD gutgetan.

Die Story macht's

Blizzard schafft noch ein zweites Kunststück: Die in den Einsätzen fortgesetzte Story zwingt mich förmlich zum Weiterspielen. Ich will unbedingt wissen, wie's mit Schwertkönigin Kerrigan, Jim Raynor und den edlen Protoss-Templern weitergeht. Dabei werden die drei Völker in den Kampagnen geschickt vermischt, ich weiß nie, gegen wen und mit wem ich als nächstes antrete. Wer StarCraft hat, sollte sich das Addon unbedingt zulegen.

Vorsicht Falle

Die Zerg bekamen ebenfalls neue Kollegen. Wie bereits die Mutalisk zu Wächtern, können die Hydralisk zu Lurkern mutieren. Die graben sich ebenfalls in die Erde ein, feuern aber aus der Tarnung heraus auf anstürmende Bo-



Die witzig-bombastische Endsequenz der Terraner ähnelt einer 40er-Jahre-Wochenschau in Farbe.

dentruppen. Durch diese Untergrundkämpfer bügeln die angriffsstarken Zerg ihre defensiven Schwächen etwas aus. Und die Mutalisk lassen sich jetzt auch zu Devourern umwandeln, schweren Jägern, die gegnerische Flieger mit Säure vom Himmel holen. Für die riesigen Ultralisk (die Kenner bislang wegen ihres schlechten Preis-Leistungsverhältnisses nicht einsetzen) gibt's als Upgrades bessere Chitin-Panzerung sowie flotteres Tempo.

Waffenstillstand

Wer die Protoss spielt, darf neuerdings feindliche Waffensysteme lahmlegen: Das Corsair-Kriegsschiff zaubert ein Disruptor-Netz gegen Bodentruppen und Verteidigungsanlagen herbei. Zudem treten unsichtbare Dunkle Templer in den Krieg ein. Die traktieren ihre Opfer mit mächtigen Psi-

Schwertern und können als einzige magische Ziele zerstören. So vernichten sie in einer Mission einige Zerg-Brutstätten, gegen die alle anderen Krieger machtlos sind.

Wenn Sie zwei Dunkle Tempelritter verschmelzen, entsteht ein Dunkler Archon. Dessen »Feedback«-Spruch schickt feindliche Attacken an den Absender zurück, so daß Angreifer sich selbst schädigen. Per »Gedankenkontrolle« steuern sie einen beliebigen organischen Gegner, verlieren dadurch jedoch sämtliche Schildenergie. Mit »Maelstrom« betäuben Sie alle organischen Gegner.

Klirrend heiß

Der galaktische Feldzug führt Sie zu neuen Planeten, sprich Landschaftsgrafiken. Neben

wüsten Wüsten-Schlachten prügeln Sie sich auch auf Eiswelten oder dunkellila Protoss-Planeten. Für Mehrspieler-Partien stehen 100 weitere, sinnvoll unterteilte Karten bereit – für ausgiebige Schlach-



Zwei Medics begleiten einen Infanterietrupp.

ten im Battlenet oder Netzwerk ist also gesorgt. **Brood War** bietet nicht nur ein erstklassiges Intro, sondern auch nach jeder Kampagne eine lange Endsequenz. **MD**



Ein Atomschlag zerrüttet die karge Wüstenlandschaft.

StarCraft: Brood War

Genre: Strategie-Addon **Hersteller:** Blizzard
Anspruch: Fortgeschrittene, Profis **System:** Windows 95
Sprache: Englisch (Deutsch in Vorb.) **Anleitung:** Englisch (Deutsch in Vorb.)
Preis: ca. 40 Mark **Festplatte:** ca. 120 MByte
Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis acht (Netzwerk, Internet)
3D-Karten: ☐ Direct 3D ☐ 3Dfx ☐ Power VR ☐ Rendition

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

Grafik	<div></div>	Gut
Sound	<div></div>	Sehr gut
Bedienung	<div></div>	Sehr gut
Spieltiefe	<div></div>	Sehr gut
Multiplayer	<div></div>	Sehr gut

Ausgefeiltes Addon zur Strategie-Referenz.



Hanse 1480

Handeln wie im Mittelalter.



So langweilig, wie es aussieht, spielt sich Hanse 1840 auch.

Während alle Welt zukunftsorientiert auf das nächste Jahrtausend schaut,

gräbt Ari Data eine der ältesten Spielekammeln wieder aus. Als der C-64 noch Hightech war, erfreute sich die Wirtschaftssimulation **Hanse** einiger Beliebtheit. Auch in der um ein paar Highcolor-Menüs bereicherten Neufassung handeln Sie rundenweise mit Waren aller Art, die Sie in 13 Hansestädten ein- und verkaufen. Das erwirtschaftete Kapital investieren Sie in neue Schiffe, um so noch schneller noch reicher zu werden. Unterwegs lauern Piraten, die Sie per Mausklick bekämpfen. Reichtum und Spenden an die Kirche ebnen Ihnen den Weg in den Stadtrat, wo Sie über völlig belanglose Beschlüsse abstimmen dürfen. **MIC**

Mick Schnelle

Antiquiert

Liebe Programmierer, bitte laßt das hochbetagte Hanse doch in Frieden ruhen. Das Spielkonzept stammt aus den frühen Achtzigern. Heutzutage könnt Ihr damit keinen Hanseaten mehr hinter dem Kontor hervorlocken. Wer schon nichts Eigenes schafft, sollte wenigstens gut kopieren und die K.I. in den häßlichen Seeschlachten nicht vergessen. Für 50 Mark bekommt man auch Herrscher der Meere oder Elisabeth I. Und da gibt's den Spielspaß kostenlos dazu.

Hanse 1480

Genre: Wirtschaftssimulation
Anspruch: Einsteiger
Sprache: Deutsch
Preis: ca. 50 Mark
Hersteller: Ari Data
System: Windows 95
Anleitung: Deutsch
Festplatte: ca. 100 MByte
Spieler: Einer bis vier (nacheinander an einem PC)
3D-Karten: ☐ Direct 3D ☐ 3Dfx ☐ Power VR ☐ Rendition

Pentium 90 16 MByte RAM, 2fach CD
 Pentium 100 32 MByte RAM, 4fach CD
 Pentium 120 32 MByte RAM, 6fach CD

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



Schwacher Aufguß eines überholten Oldies.

Rückkehr der explodierenden Zwerge

Myth 2

Myth machte vor einem guten Jahr mit schicker 3D-Grafik und physikalischen Effekten Furore – jetzt geht der Kreuzzug ins Ungewisse weiter.



Die Zugbrücke geht hoch und sperrt unsere Truppen aus – wir werden einen anderen Weg in die Burg finden müssen.

Was ist neu?

- Komplette per Maus steuerbar
- Anklickbarer Kontrollbalken mit allen Formationen
- Bewegungsbefehle können auf der Übersichtskarte erteilt werden
- Indoor-Missionen
- Zerstörbare Objekte (Bäume, Häuser und Lattenzäune)
- Zusätzliche Einheiten und Zauber
- Belebte Umgebung (fallende Blätter, herumlaufende Hühner)

geben und besonders verdiente Recken ins nächste Gefecht mitnehmen dürfen, macht es einfach Spaß, den Lieblingskämpfer mit der Kamera zu verfolgen. Falls Sie nach der Schlacht noch ein bißchen Analyse betreiben wollen, können Sie den kompletten Kampfverlauf als Film betrachten.

Fantasy ohne Elfen?

Myth 2 pflegt ein düster-mittelalterliches Flair und verzichtet auf buntes Fantasy-Zubehör wie Eisdrachen, Elfenfürsten oder Ekel-Orks. Die Feinde setzen sich aus verschiedenen finsternen Untoten-Arten zusammen. Ihre eigenen Truppen bestehen größtenteils aus menschlichen Schwertkämpfern und Bogenschützen; zusätzlich gibt es einige wenige Spezial-



Auf CD:
Video-Special

Das Leben ist kein Zuckerschlecken für die Bürger der üblichen Fantasy-Welten. Als wäre es nicht schlimm genug, daß der Gameboy noch nicht erfunden ist – zu allem Übel versuchen abgedrehte Erzschorlen alle naselang, die freien Völker zu unterjochen. Im Vorgänger war es der gemeine Zauberer Balor; in **Myth 2** schickt der unangenehme Soulblighter seine un-

toten Horden übers Land. Letzterer gehörte zu den bösen »Fallen Lords«, die Balor im Vorgänger von den Toten erweckte, um sich ihre Macht nutzbar zu machen. Nach dem Tod seines Herrn geht Soulblighter jetzt alleine seinem üblen Handwerk nach.

Filmreife Kämpfe

Wie **Dark Omen** ist **Myth 2** ein Echtzeit-Strategiespiel,

das statt Basisbau und Massenschlachten Scharmützel zwischen kleinen Fantasy-Armeen in den Vordergrund stellt. Das Schlachtgeschehen betrachten Sie von schräg oben, wobei Sie Ihr eigener Kameramann sind: Die Perspektive läßt sich frei drehen und zoomen. Was anfangs leicht verwirrt, stellt sich schnell als Stärke heraus. Da Sie Ihren Männern Namen



Vor jeder Mission sehen Sie auf der Landkarte Ihr nächstes **Einsatzgebiet** und erfahren Neues über den Kriegsverlauf.



Einer der hübschesten Effekte: Die Ritter waten durchs hüfthohe, **spiegelnde** Wasser.

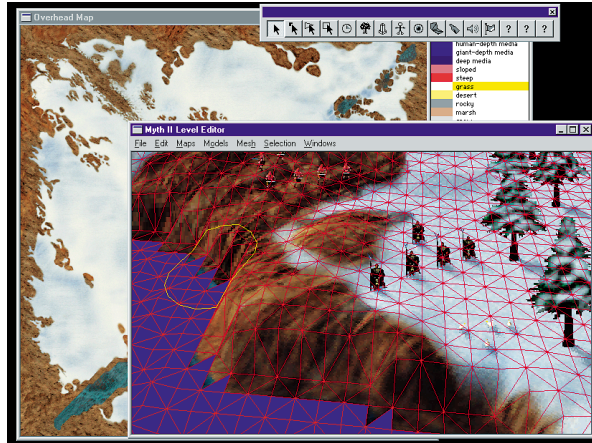


Im letzten Level stehen Sie endlich dem Bösewicht **Soulblighter** gegenüber.

sten wie minenlegende Zwerge. An den diversen Geschossen zeigt sich übrigens am deutlichsten die Stärke der Physik-Engine: Pfeile fliegen von Hügeln aus weiter und prallen von Bäumen ab. Bei Zwergebomben, die ins Wasser fallen, erlischt die Lunte. Pfeile und Sprengsätze treffen übrigens auch gern



Aus einer **Zwischensequenz**: Der Zwerge-Scout späht nach Feinden.



Der umfangreiche **Missionseditor** wird dem fertigen Spiel beiliegen – Internet-Angeschlossene dürfen sich auf neue Levels freuen.

die eigenen Streiter, wenn sie achtlos ins Getümmel gefeuert werden – mit den Fernkämpfern müssen Sie also sehr vorsichtig umgehen. Das wichtigste taktische Merkmal sind die Formationen: Auf Knopfdruck ordnen sich Ihre Recken geschwind in einer von sieben Aufstellungen an, die vom Kreis über die gestaffelte Reihe bis zum Keil reichen. Darüber hinaus finden Sie in **Myth 2** auch die meisten Features moderner Echtzeit-Strategie: Sie können Ihre Truppen direkt auf der Übersichtskarte bewegen, ihnen Wegpunkte zuteilen oder sie patrouillieren lassen.

Myth-Manga

Zwischen den Missionen führt ein sehr gut gesprochenes Soldatentagebuch die Geschichte fort, während Sie den Verlauf des Krieges gegen Soulblighter auf einer Landkarte verfolgen. Zusätzliche Zwischensequenzen im

Zeichentrick-Stil verbreiten Fantasy-Stimmung, ohne dabei zu klischeehaft zu wirken – die Welt von **Myth 2** macht einen stimmigen Eindruck, zumal auch die Missionen geschickt aufeinander aufbauen. Für die Filmszenen hat GT übrigens die japanischen Animationprofis von Anime Inc. verpflichtet, die unter anderem bekannte Mangas wie **Armitage 3** gedreht haben.

Editor inklusive

Wie Blizzard mit seinem Battle.net, versucht Bungie mit einem eigenen Online-Bereich (www.bungie.net) Multiplayer-Freunde mit hohem Telefon-Etat anzulocken. **Myth 2** hat dafür viele Funktionen eingebaut: Sie und Ihre bis zu

Gunnar Lott



Der Fluch des zweiten Teils

Eigentlich ist es ziemlich dreist, was einige Hersteller heutzutage

als vollwertige Fortsetzung verkaufen. **Myth 2** unterscheidet sich vom Vorgänger nur in Details: Es gibt einige hübsche Partikeleffekte, ein paar zusätzliche Einheiten sowie eine neue Kampagne. Außerdem wurde die Physik-Engine ein wenig aufgemöbelt, weshalb Sie Bäume jetzt auch abfackeln können. Alle weiteren Änderungen verschlimmbessern die Steuerung, lassen sich aber wieder abschalten. Die Grafik (im November '97 noch erstklassig) ist nur noch »gut«; mich stören vor allem die stark gefilterten Nahsicht-Soldaten.

Nichtsdestotrotz unterscheidet sich **Myth 2** wohltuend von den üblichen C&C-Klonen. Die gut ausgedachten Missionen verlockten mich immer wieder zum Weiterspielen, bis ich schließlich vor Soulblighter selbst stand. Alles in allem ist das Programm empfehlenswert – für harte Myth-Fans, die vergeblich auf eine Addon-CD gewartet haben, oder Echtzeit-Strategen mit Fantasy-Faible.

15 Kontrahenten dürfen neben typischen Alle-vernichten-Spielen auch Matches austragen, in denen es darum geht, eine Schweineherde ans Ziel zu bringen oder eine Flagge zu erobern. **GUN**

→ <http://webring.myth2.net>

Myth 2

Genre: Echtzeit-Strategie
Anspruch: Einsteiger, Fortgeschr., Profis
Sprache: Englisch (Deutsch in Vorb.)
Preis: ca. 100 Mark

Spieler: Einer bis 16 (Netzwerk, Internet)

3D-Karten: ☒ Direct 3D ☒ 3Dfx ☐ Power VR ☐ Rendition

Hersteller: GT Interactive

System: Windows 95

Anleitung: Englisch (Deutsch in Vorb.)

Festplatte: ca. 150 oder 450 MByte

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 166, 32 MB, 4x CD, 3D-Karte oder P200 MMX, 32 MB, 4x CD	Pentium 233 32 MByte RAM, 4fach CD 3d-Karte	Pentium II/300 64 MByte RAM, 8fach CD Voodoo-1

Grafik		Gut
Sound		Gut
Bedienung		Gut
Spieltiefe		Befriedigend
Multiplayer		Gut



Uninspirierter Nachfolger eines guten Spiels.

In den Klauen der Aliens

Enemy Infestation

Mit Haarspray und Feuerlöscher gegen garstige Außerirdische – ob das wohl gutgeht?



Auf CD:
spielbare
Demo

Während heutzutage die klapprige Raumstation Mir von einer Panne in die nächste trudelt, ist die Menschheit im Echtzeit-Taktikspiel **Enemy Infestation** bereits einige Schritte weiter: Stolz hat man die ersten fernen Planeten besiedelt. Doch dann geschieht das Unfaßbare. Ein Alien-Flugkörper titscht vor der Haustür einer Kolonie auf, und Horden glibberiger Außerirdischer

fallen ohne Gnade über die fassungslosen Siedler her.

Im Dutzend stärker

Um die ungebetenen Gäste wieder zu vertreiben, kommandieren Sie in isometrischer Perspektive bis zu zwölf Kolonisten. Darunter sind nicht nur Soldaten, sondern auch Mediziner, Techniker, Droiden und sogar ein Barkeeper. Jeder hat besondere Fähigkeiten. Nur eine bestimmte Spezialistin kann Türen verriegeln, und nur Forscher verbessern in Labors die diversen Waffen. Dann wird etwa aus einem simplen Feuerlöscher ein Kampfgas-Sprüher oder aus einer Fernbedienung ein tödlicher Elektro-Britzler. Auch die galaktischen Widersacher sind keineswegs doof, denn sie fallen Ihren Streitern mit Vorliebe in den Rücken oder schnappen sich liegengeliebene Waffen.

Kreuzzug ins Ungewisse

Ihr Feldzug führt durch 30 lineare Einsätze. Dabei haben Sie keinen Einfluß darauf, welche Kolonisten jeweils antreten. Die Startausrüstung ist ebenfalls vorgegeben, und die Untergebenen sammeln keine Erfahrung. Dafür spielt jedes Szenario in einem anderen, meist mehrstöckigen Komplex. Sobald Sie einen Raum betreten, verschwindet seine



Die cleveren **Aliens** greifen Ihr Team fieserding von mehreren Seiten an.

Decke. Durch eine Art Kriegsnebel bleibt das Inventar wieder verlassener Räume sichtbar – ob sich hier erneut ein Alien einnistet, sehen Sie hingegen nicht. Die Missionen gehen weit über »schieß auf alles, was mehr als zwei Beine hat« hinaus. So müssen Sie unter Zeitdruck verschleppte Kameraden retten oder ein Labor gegen An-

greifer verteidigen. Oft kommen in einem Einsatz neue Aufgaben hinzu. **MD**



Am freigekämpften **Computer** rufen wir Verstärkung.

Martin Deppe



Fast wie im Film

Enemy Infestation kommt nah an die Alien-Filme heran: Hinter jeder Tür kann ein bösartiges Mist-

vieh lauern. Und wenn gar ganze Horden an meinen Kolonisten knabbern, wird das Spiel endgültig zum Nervenschocker. Durch intelligentes Feindgesindel und Missionsdesign weiß ich nie, welche Überraschungen mich in einem laufenden Kampfeinsatz noch erwarten.

Allerdings sollten angehende interstellare Kammerjäger Geduld und Fingerspitzengefühl mitbringen. In engen Räumen ein Dutzend Kämpfer mit Waffen und Schutzanzügen auszurüsten, ist wegen der kleinen Figuren ein Nervenkitzel der fummeligen Art. Und die Kämpfe laufen mir einen Tick zu hektisch ab. Weil manche Waffen auch die eigenen Leute verletzen, kommt's dann schnell zu Friendly-Fire-Verlusten. Trotzdem wird mich Enemy Infestation noch lange beschäftigen – seit Alien Breed habe ich keine bessere E.T.-Hatz gespielt.

Enemy Infestation

Genre: Echtzeit-Strategie
Anspruch: Fortgeschrittene, Profis
Sprache: Englisch
Preis: ca. 90 Mark
Spieler: Einer bis vier (Netzwerk, Internet)
3D-Karten: ☐ Direct 3D ☐ 3Dfx ☐ Power VR ☐ Rendition

Hersteller: Ripcord Games

System: Windows 95

Anleitung: Englisch

Festplatte: ca. 25 bis 290 MByte

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 166 32 MByte, 2fach CD	Pentium 200 32 MByte, 4fach CD	Pentium 233 MMX 64 MByte, 8fach CD

Grafik		Gut
Sound		Gut
Bedienung		Befriedigend
Spieltiefe		Gut
Multiplayer		Gut

Taktische Alienhatz mit Rollenspiel-Touch.

