

Strategie

Jörg Langer



Vor einem Monat bat ich Sie um Ihre Meinung zu Echtzeit contra Rundenstrategie. Dalibor Petrovic schrieb mir, das Wort »Strategie« sei bei Echtzeitspielen fehl am Platze. Die **Demonworld**-Demo habe ihn überzeugt, daß Hexfeld-Taktik nicht langweilig sein muß. Dirk Ameling wäre ein **Panzer General** in Echtzeit am liebsten, dazu Forschung und Aufbau – allerdings keine Alibi-Gebäude, die nur Truppentypen freischalten. Michael Söllner sieht den leichten Einstieg als größten Vorteil

des Echtzeit-Genres. Rundenstrategie erschien ihm plötzlich öde und kompliziert. Erst **Incubation** fesselte ihn wieder – dank Tiefgang und guter Präsentation.

Tiefgang und ansprechende Präsentation, Echtzeit-Phasen und Rundentaktik vereint **Jagged Alliance 2**. Ich konnte das Söldner-Spektakel bereits mehrere Tage lang testspielen – und war begeistert. Wieso, lesen Sie im ausführlichen Vorabtest.



Strategie-Charts

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

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

Inhalt

Tests

Jagged Alliance 2	114
Spellcross	120
101. Airborne	122
Tribal Rage	122
Hesperian Wars	123

Vorabtest: Befreiungskrieg mit filmreifer Story

Jagged Alliance 2

Kein Genremix ist gelungen: Der fiktive Kleinstaat Arulco wirkt durch die Verkettung von Taktikkämpfen, Söldner- und Ressourcenmanagement sowie ausgefeilten Charakteren echter als jede andere Strategiespiel-Welt.

Facts

- 11 Städte
- 51 Söldner
- 18 rekrutierbare NPCs
- 84 sonstige NPCs
- 2 Höhenstufen und 3 Untergrund-Ebenen

Vom Paradies zur Hölle: Arulco war lange Zeit ein fiktiver Vorzeige-Zwergstaat, irgendwo in der Dritten Welt. Die Königsfamilie wurde alle zehn Jahre vom Volk durch Wahlen legitimiert. Einige Silber- und Goldminen erlaubten öffentliche Schulen und medizinische Versorgung. Die Bürger lebten von den Erträgen ihrer Äcker; sie waren nicht reich, aber zufrieden. Dann begann alles aus dem Ruder zu laufen.

Der frisch gewählte König Enrico Shivaldori heiratete eine Rumänin namens Deidrana Reitman. Kurz darauf wurde sein Vater vergiftet, alle Indizien wiesen auf Enrico hin. Dieser entkam selbst nur knapp einem Mordkomplott und tauchte unter. Fortan herrschte seine holde Gattin, die sich als Diktatorin entpuppte. Während sie die Armee stark vergrößerte, mußte die Bevölkerung in den Minen schuften. Denunzianten, die Armee und vor allem Deidrannas Leibgarde machten es fortan lebensgefährlich, bei der Erwähnung der Herrscherin auch nur zu husten.



Häuser werden entweder mit Grundrisslinien oder transparentem Dach gezeigt.

Im Dienst der Gerechtigkeit

Als ruhmreicher Angehöriger der Söldner-Organisation A.I.M. haben Sie in **Jagged Alliance 2** den Job, Arulco zu befreien. Der untergetauchte König Shivaldori statet Sie

mit etwas Startkapital aus. Damit werben Sie Söldner an und landen im schwach verteidigten Norden des Landes. Hierher hat Deidrannas Garde die letzten Rebellen getrieben. Zunächst müssen Sie mit die-

sen Kontakt aufnehmen – kein leichtes Unterfangen, denn die Einwohner sind mißtrauisch und ängstlich. Von den Rebellen erhalten Sie Ihren ersten Auftrag: Ihr Trupp soll die Straße zur Kleinstadt Drassen freikämpfen und Vorräte organisieren. Zufällig ist Drassen auch eine von zwei Städten im Land, die über einen Flughafen verfügen – Ihre einzige Möglichkeit, sich Nachschub und Munition schicken zu lassen.

Indem Sie bestimmte Sektoren einnehmen und Aufgaben erfüllen, treiben Sie die Story voran. Spielgrafik-Zwischensequenzen zeigen, was die böse Diktatorin gerade ausheckt. Wenn dann verstärkt Luftangriffe einsetzen, Meuchelmörder auf Sie warten und größere Kontingente der Leibgarde heranmarschieren, scheint der königliche Palast nicht am anderen Ende eines Zwergstaats zu liegen, sondern in einer weit entfernten Galaxie...

Heftiges Gefecht in einem Waldstück: Deidrannas Schergen links feuern auf unsere Söldner rechts oben und richten bei Blood 36 Punkte Schaden an.





Hier sehen Sie knapp ein Fünftel der im Spiel enthaltenen **Charaktere**.

Völlige Freiheit

Normale Strategiespiele setzen Ihnen stur eine Mission nach der anderen vor. Auf diese Art bekommen die De-



Die **Übersichtskarte** zeigt den gesamten Sektor auf einmal, mitsamt Ihren Leuten.

signer im Idealfall einen geschickten ansteigenden Schwierigkeitsgrad und eine spannende Story hin. **Jagged Alliance 2** schafft dasselbe – lässt Ihnen aber vollkommen freie Hand, wie Sie den Befreiungskampf anpacken. Das fängt schon beim Spielstart an: Wieviele und welche

Söldner Sie mitschleifen, ist nur durch Ihre Knete beschränkt. Welche Aufgaben ihre Söldner übernehmen, wo sie Patrouille laufen, welchen Sektor sie angreifen, bleibt Ihnen überlassen.

Für reichlich Abwechslung sorgt auch Ihr Team. Alle Mietsoldaten haben ihre Stärken und Macken, und vor allem ihre individuelle Sprachausgabe. Vom schweizerischen Sicherheitsmann mit einem Faible für Nachteinsätze über den hochmütigen Engländer bis zum heißblütigen Südländer sind zahlreiche Nationalitäten vertreten. Jeder der rund 70 rekrutierbaren Kämpfer ist ein Unikat, das Ihnen ans Herz wachsen oder aber gehörig auf die Nerven gehen wird. Manche können sich gegenseitig nicht leiden, andere verpetzen gerne ihre Kameraden. Durch Kämpfe und Trai-

ning werden sie im Laufe des Spiels immer erfahrener. Umso schlimmer, wenn Ihnen ein Lohnkrieger verlorengeliebt – sei es durch Nichtverlängerung seines Vertrags oder vorzeitiges Ableben. Ach ja, durch Ausfüllen eines »Persönlichkeitsprofils« erschaffen Sie für sich selbst ein Alter Ego im Spiel.

Riesiger Zwergstaat

Arulco ist in 256 quadratische Sektoren aufgeteilt, die meisten enthalten Land und sind somit betretbar. Die Reise von einem Quadranten zum nächsten dauert je nach Terrain und Beförderungsmittel bis zu zwei Stunden Spielzeit – dank variabler Beschleunigung sind das aber für Sie nur wenige Sekunden. Jeder Sektor hat eine eigene, individuell designte taktische Karte mit Bäumen, Büschen, Zäunen, Häusern und anderen Bauwerken. Mit vielen der Einheimischen (NPCs) können Sie ein Schwätzchen führen. Manche Sektoren bilden zusammen Ortschaften – wenn Sie alle Quadranten einer Stadt befreien, gehört sie Ihnen. Fortan steigt die Loyalität der Bewohner, was sich auf die Produktion der zugehörigen Mine auswirkt. Sobald Sie auch diese freigeekämpft und

Jörg Langer



Spannung bis zum Herzstillstand

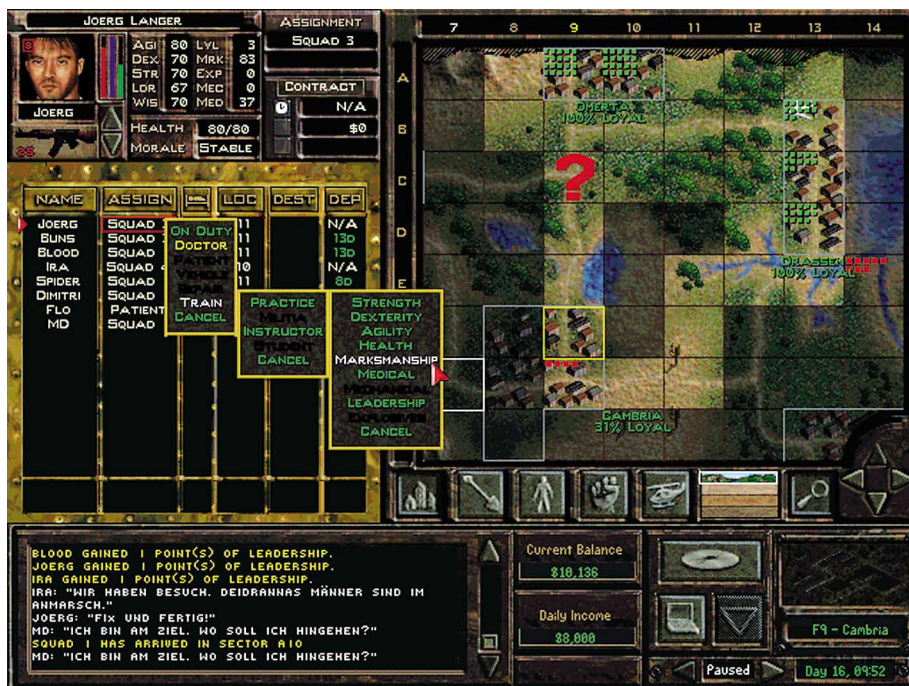
Was ich allein in der Beta-Version erlebt

habe, läßt den nächsten Schwarzenegger-Film wie die Sesamstraße erscheinen. Da werden Schüsse von drei Bäumen abgefeuert, bevor sie doch noch das Ziel treffen. Ein Gegner feuert aus nächster Nähe mit einer Schrotflinte an dreien meiner Leute vorbei. Fensterscheiben zersplittern, Benzintanks fliegen in die Luft. Meine Rebellin Ira gerät beim Marsch zum nächsten Arzt in einen Hinterhalt. Heldenhaft zieht sie sich kämpfend von Busch zu Busch zurück, bis sie den Sektor verlassen kann – um gleich wieder auf Gegner zu stoßen. Als ihre Kameraden endlich heran sind, liegt Ira schon bewusstlos am Boden. Ärztin Spider kann sie retten, doch sie wird sich nie wieder voll erholen.

Glaubhafte Spielwelt

Man muß Jagged Alliance 2 selbst spielen, um die Verkettung grundverschiedener Einzelteile zu einem homogenen Ganzen zu erleben. Bei keinem anderen Strategiespiel habe ich so sehr das Gefühl, mich in einer echten Miniaturwelt aufzuhalten. Es gibt keine willkürliche Unterteilung in Einzelmissionen, aber auch keine wirren Zufallskämpfe. Alles, was in Arulco passiert, hat Hand und Fuß. Wohlgermerkt, dies ist nur ein Vorabtest. Unsere Beta enthielt praktisch alle Funktionen, doch diverse Dinge wie Schwierigkeitsgrad, Verfügbarkeit der Waffen und Vorgehen der Gegner waren noch nicht völlig ausbalanciert. Vor allem davon wird es abhängen, wie gut das Spiel am Ende tatsächlich wird. Eines kann ich Ihnen verraten: Auf kein anderes Strategiespiel warte ich gespannter!

Die unscheinbare **strategische Karte** erlaubt eine Vielzahl von Aktionen: Ausrüsten der Söldner, Bewegen der Gruppen, Verteilung der Milizsoldaten (grüne Punkte). Hier befehlen wir gerade dem Söldner Joerg, als Ausbilder für Treffsicherheit zu fungieren.



einen Plausch mit dem Vorarbeiter gehalten haben, liefert sie Ihnen täglich einige Tausend Dollar Einnahmen – neben dem Verkauf überzähliger Waffen Ihre Hauptgeldquelle. Damit die befreiten Siedlungen auch befreit bleiben, sollten Ihre Leute eine Bürgermiliz ausbilden.

Vom Internet aufs Schlachtfeld

Der eigentliche Clou ist die Verknüpfung von strategischer Landkarte, taktischer Karte und Internet-Modus. Zwischen diesen Modulen können Sie jederzeit hin- und herwechseln. Die in zwei Stu-

fen zoomende Landkarte zeigt in abstrakter Form die Gesamtlage. Dazu gehören Position Ihrer Söldner, Städte-Loyalität, Anwesenheit von Gegnern und Bürgermiliz sowie Standort und Ausbeutungsgrad der Minen. Neben der Karte sind Ihre Söldner aufgelistet. Mit einem Blick erkennen Sie, wo welcher Kämpfer was tut und wie lange sein Vertrag noch läuft. Befinden sich mehrere Söldner im selben Sektor, so können Sie deren Ausrüstung umverteilen, einen Sanitäter Verwundete verarzten lassen oder Ihren besten Schützen zum Ausbilder seiner Kollegen bestimmen. Ebenso einfach ist das Bewegen einer Gruppe: Draufklicken und einen Zielsektor auswählen, schon marschiert sie auf dem schnellsten Weg dorthin. Später werden Sie sogar mit Fahrzeugen und einem Helikopter unterwegs sein.

Tödliche MG-Salven

Die taktische Karte zeigt den momentanen Sektor aus der Nähe. Hier laufen Ihre Söldner nicht länger als kleine Kästchen, sondern als sehr gut

animierte Figuren herum. In friedlichen Sektoren bewegen Sie Ihre Gruppe in Echtzeit. Dabei kann ein Söldner zum Marktplatz laufen, während der andere nach Gegenständen sucht. Sie fragen die Bewohner aus oder feilschen mit dem örtlichen Waffenhändler. Der rundenbasierte Modus wird erst aktiviert, wenn Bösewichte in nächster Nähe sind. Von nun an verbraucht jeder Söldner pro Kampfrunde Aktionspunkte für sämtliche Handlungen, etwa Nachladen, Schießen, Robben, Fallen entschärfen. Ihre Söldner sind beweglicher als je zuvor. Sie springen über Zäune, klettern auf Hausdächer, knien sich hin, laufen geduckt oder werfen sich zu Boden. Die Bedienung ist in Windeseile erlernt, nur Spezialbefehle, wie eine Sprengladung anbringen, erfordern ein kleines Icon-Menü.

Sie sehen nur das, was Ihre Leute sehen. Wenn ein Gegner als dunkler Schatten ge-

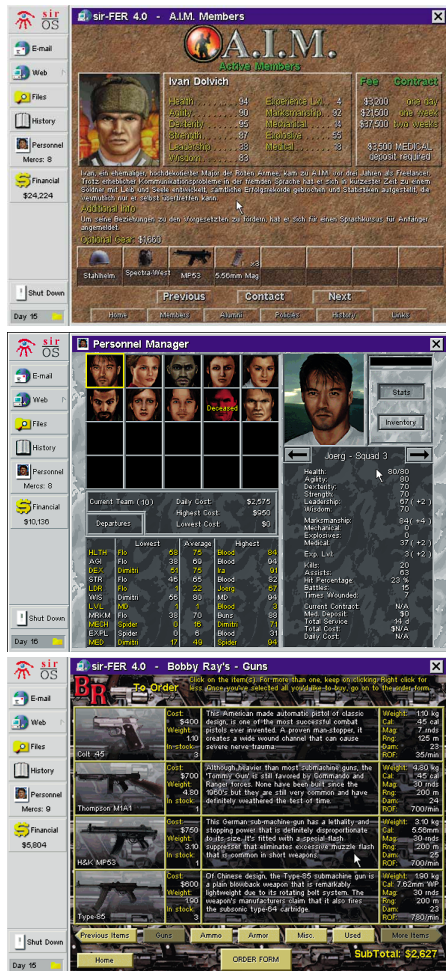


In manchen Sektoren können Sie in den **Untergrund** absteigen – hier führt Sie ein Schachteingang hinunter zur Mine von Drassen.



Geduckt rennende Soldaten sind im hohen Gras kaum zu sehen, auch nicht von Feinden.

zeigt wird, ist seine Position zwar bekannt, aber außerhalb des Blickfelds des momentan aktiven Söldners. Viele Gegenstände lassen sich im Kampf zur Deckung oder als Waffe benutzen – etwa ein gut gefüllter Treibstoffbehälter, hinter dem mehrere Gegner Schutz suchen. Einige Waffen können nun auch Salven abfeuern. Dann fliegen gleich mehrere



Übers »Internet« haben Sie unter anderem Zugriff auf **Söldnerauswahl**, Teamstatistik und Waffenkauf.

Kugeln (gut sichtbar) herum, durchschlagen Holzwände oder werden zu Querschlägern. Bei Treffern erscheinen die verlorengegangenen Hitpoints über der Figur; außerdem ertönen Schreie oder mißmutige Kommentare.

Der Netz-Krieger

Im virtuellen Internet-Modus lesen Sie neue E-Mails, Auf-

klärungsberichte oder Statistiken. Außerdem heuern Sie Söldner online bei zwei Organisationen an, wobei A.I.M. neuerdings das Sortieren der Auswahlliste nach Kriterien wie Preis oder Erfahrung erlaubt. Viele der altbekannten Recken aus **Jagged Alliance** und dem Multiplayer-Ableger **Deadly Games** sind mittlerweile im Ruhestand und wurden durch neue Haudegen ersetzt. Allein mit der Auswahl Ihres Teams können Sie Stunden verbringen: Der eine Haudrauf ist in Sachen Kraft und Ausdauer unschlagbar, aber dafür so wenig wie ein 50-Tonner. Der nächste ist ein geschickter Sanitäter, weiß aber nicht, wie rum er seine Knarre halten soll. Die Alleskönner sind so teuer, daß Sie sich Ihre Dienste zu Beginn kaum leisten können. Alle Verträge mit den A.I.M.-Soldaten werden für 24 Stunden, eine Woche oder 14 Tage abgeschlossen – je länger, desto günstiger. Zu Vertragsverlängerungen wird der Soldat nur bereit sein, wenn er sich gut behandelt fühlt, Ihr Befreiungskrieg erfolgreich verläuft und keine Berufsgenossen im Team sind, die er nicht mag.

Realistische Details

Als Chef des Befreiungskommandos müssen Sie Ihre Söldner immer wieder mal schlafen oder verarzten lassen. Ohne Nachtsichtgeräte



Auf dem Flugplatz holen wir eine größere **Waffen-Lieferung** ab.

ist es nicht ratsam, nach 20.00 Uhr noch im Feindesland herumzurennen. Die Aufteilung Ihrer maximal 18 Söldner in Gruppen bis zu sechs Mann will wohlüberlegt sein. Da Sie auf das Geld aus dem Edelmetall-Bergbau angewiesen sind, müssen Sie Minen erobern und halten.

Vom Wurfmesser über Pistolen und MPs bis hin zu Sturmgewehren und Mörsern existieren zahlreiche Waffentypen. Wer möchte, kann die Zahl der Schießprügel-Varianten bei Spielstart zusätzlich erhöhen. Drei Schwierigkeitsgrade, diverse Komfortoptionen sowie die Wahl zwischen Sciencefiction- und normalem Modus (in ersterem werden Sie auf sehr ungewöhnliche Gegner treffen) lassen keine Wünsche offen.

Aufwand für Deutschland

Nichts wäre für **Jagged Alliance 2** schlimmer als eine miese Übersetzung, da sein Flair vor allem von den lästerlichen Sprüchen der Lohnkrieger herrührt. Jeder einzelne verfügt über 117 gesprochene Sätze und Ausrufe, die NPCs kennen etwa 15 Sprüche. Insgesamt kommt man so auf rund 9.000 einzelne Sprachdateien: Der deutsche Distributor mußte einigen Aufwand betreiben. Und Topware hat's gut gemacht – die deutschen Stimmen sind abwechslungsreich, passen zu den Söldnern und bringen den teils tiefenden Zynismus astrein rüber. Die deutsche Version soll weltweit über einen Monat vor der amerikanischen in den Regalen stehen. **LA**

Jagged Alliance 2

Genre: Strategiespiel
Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis
Sprache: Deutsch
Preis: ca. 100 Mark
Spieler: Einer
3D-Karten: ☐ Direct 3D ☐ 3Dfx ☐ Power VR ☐ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 133 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 166 32 MByte RAM, 8fach CD	Pentium MMX 233 64 MByte RAM, 24fach CD

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

Keine Wertung, da dem Vorabtest eine Beta-Version zugrunde liegt.

Spannender taktischer Befreiungskrieg mit »guten« Söldnern.

Zwischenbilder stimmen Sie während kurzer **Nachladezeiten** auf den gerade betretenen Sektor ein.



Panzer gegen Orks

Spellcross

Die moderne Welt am Abgrund: Urplötzlich tauchen Horden von mythischen Monstern auf und beginnen, die Erde zu erobern.

Die Generäle sind ratlos. Nach der Jahrtausendwende überrennt plötzlich allerlei magisches Getier Stadt um Stadt, und keiner weiß,

woher die Biester kommen. Verzweifelt rüsten sich im rundenbasierten Strategiespiel **Spellcross** die letzten Truppen zum Widerstand.

Christian Schmidt



Taktik-Snack

SCI filterte aus dem augenscheinlichen Vorbild X-Com geschickt jene Elemente heraus, die für Motivation sorgen. Durch den Verzicht auf spieltechnischen Ballast klickt man sich relativ unbeschwert durch die Spielfelder.

Die taktischen Feinheiten eines Panzer General suche ich freilich vergebens; und erst wenn die Chaos-Armeen aufrüsten und mit Fernwaffen, allerlei Fluggetier und Zaubersprüchen attackieren, wird's richtig spannend. Spellcross sieht nicht nach viel aus, macht aber nach etwas Gewöhnung richtig Spaß und ist für Hobbygeneräle durchaus eine Überlegung wert.

Eroberungspläne

Auf einer strategischen Übersichtskarte planen Sie als Jung-Offizier den Gegenangriff. Erträge aus eroberten Territorien können Sie in neue Einheiten oder in die Forschung investieren. Durch letztere erzielen Sie nicht nur Waffen-Upgrades, sondern erfahren nach und nach auch mehr über Ihre mysteriösen Widersacher. Einzelnen Truppenverbänden dürfen Sie einen Kommandanten zuordnen, der die Kampfkraft der Männer steigert. Nach einer Schlacht rüsten Sie Ihre Verbände außerdem mit neuen Technologien aus und füllen angeschlagene Einheiten mit mehr oder we-



Zwischen Häuserruinen liefert sich die Menschenarmee ein **Feuergefecht** mit den Monstern.

niger erfahrenen Soldaten wieder auf Sollstärke. Es steht Ihnen frei, wieviele Runden Sie für die Organisation Ihrer Armee einsetzen; allerdings erschöpfen sich die Erträge Ihrer Besitzungen mit der Zeit, und die Gefahr eines gegnerischen Überraschungsangriffs steigt.

Schlichte Schlacht

Die Kämpfe bestreiten Sie auf isometrischen Landschaftskarten, über die ihre spärlich animierten Armeen zuckeln. Auf einen Rechtsklick hin zeigen Ihnen farbige Markierungen, in welchem Radius sich die Einheit noch bewegen kann. Lassen Sie einen Verband ohne Auftrag stehen, beginnt er, sich zu verschanzen. Auf diese Weise errichten Sie schlag-

kräftige Abwehrgürtel. Anfangs versucht der Computer meist stur, Ihre Stellung zu überrennen. Später kommen über fliegende Einheiten,



Die **Balliste** knackt bevorzugt Panzer.

Fernkämpfer und Zaubersprüche neue Herausforderungen ins Spiel. Verwundete Teile einer Einheit können im nächsten Zug wieder geheilt werden. Ihre Truppen gewinnen an Erfahrung und verbessern langsam ihre Kampfstärke. **CS**

Auf dieser Karte wählen Sie die nächste **Schlachtregion**.



Spellcross

Genre: Taktikspiel
Anspruch: Fortgeschrittene, Profis
Sprache: Englisch
Preis: ca. 100 Mark
Spieler: Einer
3D-Karten: ☐ Direct 3D ☐ 3Dfx ☐ Power VR ☐ Rendition

Hersteller: SCI
System: MS-DOS
Anleitung: Englisch
Festplatte: ca. 80 MByte

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 90 16 MByte RAM, 2fach CD	Pentium 120 24 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 166 32 MByte RAM, 8fach CD

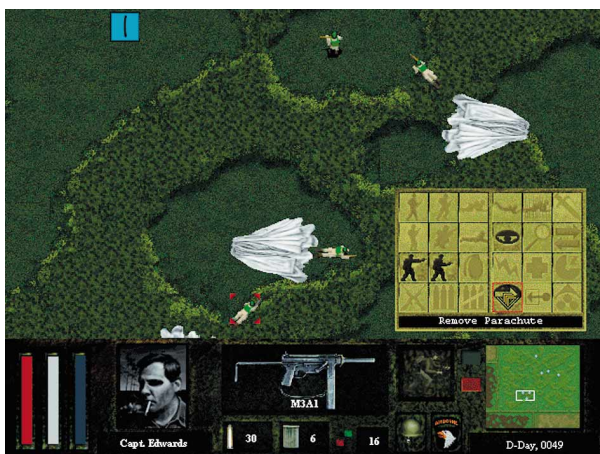
Grafik	Ausreichend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Nicht vorhanden

Nette, nicht zu komplizierte Taktikschlachten.



101. Airborne

Fallschirme über Frankreich.



Captain Edwards muß sich zuerst von seinem Fallschirm befreien.

Am 6. Juni 1944 sprangen die Fallschirmjäger der 101. US-Luftlandetruppe über der Normandie ab, um

die Invasion vorzubereiten. Diese Aktion können Sie bei **101. Airborne** nachspielen. Dafür rüsten Sie 18 tapfere Männer aus. Eilige Generale dürfen diese öde Prozedur durch eine automatische Auswahl abkürzen. Das Schlachtfeld sehen Sie direkt von oben, was nicht gut aussieht, aber übersichtlich ist. Der Kampf selbst läuft rundenweise ab; die Soldaten haben Aktionspunkte, mit denen jede der 24 möglichen Handlungen (wie Laufen oder Schießen) bezahlt wird. Die umständliche Bedienung nervt besonders in Einsätzen, bei denen Ihre Kämpfer erst mal zum Ziel laufen müssen. **GUN**

Gunnar Lott

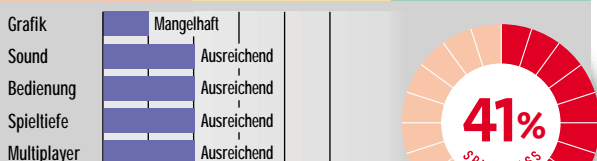
Bruchlandung

Realismus in allen Ehren: Mir bricht es das Herz, mitansehen zu müssen, daß nur jeder Dritte meiner handverlesenen Männer überhaupt auf dem Schlachtfeld ankommt. Den anderen hat der Computer beim Absprung tödliche Zufallsereignisse zugelost. Nach 30 Minuten Vorbereitung, bei der ich den Jungs sogar die Zigarettschachteln zuteilen durfte, macht mich das rasend. Dafür wirkt der Kampf um so einschläfernder: In einigen Missionen verging eine halbe Stunde, ehe ich den ersten Feindkontakt hatte.

101. Airborne

Genre: Taktikspiel
Anspruch: Fortgeschrittene, Profis
Sprache: Englisch (Deutsch in V.)
Preis: ca. 100 Mark
Hersteller: Empire Interactive
System: Windows 95
Anleitung: Englisch (Deutsch in V.)
Festplatte: ca. 250 bis 580 MByte
Spieler: Einer bis zwei (Modem, Netzwerk, Internet)
3D-Karten: ☐ Direct 3D ☐ 3Dfx ☐ Power VR ☐ Rendition

Pentium 133 32 MByte RAM, 4fach CD
Pentium 166 32 MByte RAM, 4fach CD
Pentium 200 64 MByte RAM, 8fach CD



Realistische Ödnis-Taktik, veraltete Grafik.

Tribal Rage

Echtzeitkrieg mit Mad-Max-Flair.



Der Uhrwerker-Clan attackiert das triste Amazonen-Hauptquartier.

Talonsofts **Tribal Rage** spielt im Jahre 2030. Die seuchengeplagte Erde ist wüst und leer, während diverse Haderlumpen in den Ruinen der Zivilisation ihr Unwesen treiben. Sechs leicht klischeehafte Clans von A wie Amazonen bis V wie Vollstrecker bemühen sich redlich, die Bevölkerungszahlen weiter zu reduzieren. Als Herrscher der Bande Ihrer Wahl starten Sie mit einem Hauptquartier (das jede Kämpfer-, Fahrzeug- und Gebäudeart bauen kann) und einer Handvoll Krieger in die Missionen. Sie erfüllen den fast immer gleichen Auftrag: alle Feinde ausschalten. Wem die variable Kampagne nebst

30 Einzelmissionen nicht ausreicht, der kann mit dem ordentlichen Editor weitere entwerfen. **GUN**

Gunnar Lott

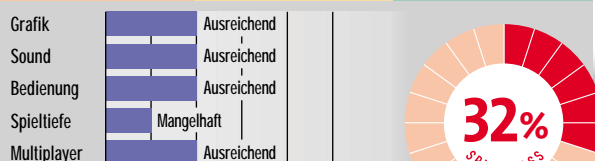
Schwache Stammeschlachten

In einer Vorlesung über Spieledesign könnte Tribal Rage Verwendung als schlechtes Beispiel finden: Das hunds miserable Leveldesign krückt der Entwicklung des Genres um Jahre hinterher. Mäßige Grafik und stümperhafte Einheiten-Wegfindung sorgen für weiteren Verdruß. Auf der Habenseite stehen nur der Level-Editor und die nette Einheiten-Bastelei zwischen den Einsätzen.

Tribal Rage

Genre: Echtzeit-Strategie
Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene
Sprache: Deutsch
Preis: ca. 80 Mark
Hersteller: Talonsoft
System: Windows 95
Anleitung: Deutsch
Festplatte: ca. 120 MByte
Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis vier (Internet), bis acht (Netzwerk)
3D-Karten: ☐ Direct 3D ☐ 3Dfx ☐ Power VR ☐ Rendition

Pentium 133 16 MByte RAM, 4fach CD
Pentium 166 32 MByte RAM, 4fach CD
Pentium 166 64 MByte RAM, 8fach CD



Einfallslose Endzeit-Echtzeit.

Hesperian Wars

Echtzeit ohne Stil und Stimmung.



Die Schlacht um die **Taverne** artet in unübersichtliches Gewusel aus.

Keine Gnade: Jetzt hat auch Modern Games ein Echtzeitstrategie-Spielchen

Gunnar Lott

»Uäh!«

Wenn Sie sich bei Ihren Nachbarn gründlich unmöglich machen wollen, spielen Sie einen Nachmittag lang Hesperian Wars bei voller Lautstärke und offenem Fenster: Einheiten quittieren jeden Befehl mit einem Urlaut wie »Uäh!« – malen Sie sich selbst aus, wie sich das bei einem 20-Mann-Trupp anhört.

Auch sonst sieht's schlecht aus. Die Grafik ist dürrig, die KI unbrauchbar, und die schwächste Pygmäen-Einheit heißt Zwieback. Wirklich.

verbrochen. Bei **Hesperian Wars** haben Sie die Wahl der Qual: Gleich fünf Fantasy-Rassen (Zwerge, Riesen, Magier, Druiden oder Pygmäen) harren Ihrer Führung. Trotz der Völkerfülle kommt keine rechte Stimmung auf, was größtenteils an der schwachen Grafik liegt. Die Computer-KD (Künstliche Doofheit) hat nur aufgrund unkomfortabler Steuerung und schlampiger Einheiten-Wegfindung eine Chance. Sonderfiguren und merkwürdige Spezialfähigkeiten wie »Kriegsberserk« sollen das Spiel etwas aufpeppen, tun es aber nicht. Der Hersteller droht mit 100 Levels und einem Mehrspieler-Modus. **GUN**

Hesperian Wars

Genre: Echtzeit-Strategie **Hersteller:** Modern Games
Anspruch: Einsteiger bis Fortgeschrittene **System:** Windows 95
Sprache: Deutsch **Anleitung:** Deutsch
Preis: ca. 80 Mark **Festplatte:** ca. 120 MByte
Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis acht (Internet, Netzwerk)
3D-Karten: ☐ Direct 3D ☐ 3Dfx ☐ Power VR ☐ Rendition

Pentium 133
16 MByte RAM, 4fach CD

Pentium 166
32 MByte RAM, 4fach CD

Pentium 200
64 MByte RAM, 8fach CD

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



Wirft das Genre weit hinter WarCraft zurück.