

Strategie

Jörg Langer



Unsere Aussage im letzten Heft, die Zerg seien bei **StarCraft** leicht überlegen, hat zu vereinzelten Protesten geführt. Das Argument: Im Battlenet sind die meisten Topspieler eher mit Protoss und Terranern unterwegs. Meiner Meinung nach liegt das jedoch an der mangelnden Identifikation mit denn Zerg – wer sie nicht mag, wird sie auch kaum regelmäßig spielen. Das Strategie-Highlight dieses Monats führt zwar auch »Echtzeit« in der Genrebezeichnung, ist aber von den

typischen Hektikorgien weit entfernt. Mit Geduld und Präzision kommandieren Sie in **Commandos** einzelne Elitesoldaten, um im passenden Moment knallhart zuzuschlagen. Zusammen mit Martin und Gunnar hab' ich das Teil trotz drohendem Heftscluß bis drei Uhr früh gespielt – und das, obwohl man nicht gegeneinander kämpfen kann...



Strategie-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	StarCraft	Echtzeit-Strategie	6/98	90%
2	Civilization 2	Strategie	-	90%
3	Age of Empires	Echtzeit-Strategie	12/97	89%
4	Battlezone	3D-Strategie	4/98	89%
5	Anno 1602	Aufbau-Strategie	5/98	88%
6	Total Annihilation	Echtzeit-Strategie	11/97	88%
7	Command&Conquer Gold	Echtzeit-Strategie	-	88%
8	Alarmstufe Rot	Echtzeit-Strategie	-	87%
9	Incubation	Taktik	11/97	87%
10	Dark Omen	Echtzeit-Strategie	4/98	86%
11	Dark Reign	Echtzeit-Strategie	11/97	86%
12	Dungeon Keeper	Echtzeit-Strategie	-	86%
13	Commandos	Echtzeit-Strategie	NEU	85%
14	Master of Orion 2	Strategie	-	85%
15	Constructor	Aufbauspiel	10/97	85%
16	Lords of Magic	Strategie	1/98	84%
17	Demonworld	Taktik	10/97	84%
18	Siedler 2	Aufbauspiel	-	84%
19	Akte Europa	Echtzeit-Strategie	11/97	83%
20	Pazifik Admiral	Taktik	10/97	83%
21	Panzer General 3D	Taktik	12/97	82%
22	Leviathan	Echtzeit-Strategie	11/97	81%
23	Worms 2	Taktik	11/97	80%
24	Myth	Echtzeit-Strategie	12/97	80%
25	Final Liberation	Taktik	12/97	79%
Die 25 besten Strategie-, Echtzeit-, Aufbau-, Taktik- und Wirtschaftsspiele.				

Inhalt

Tests

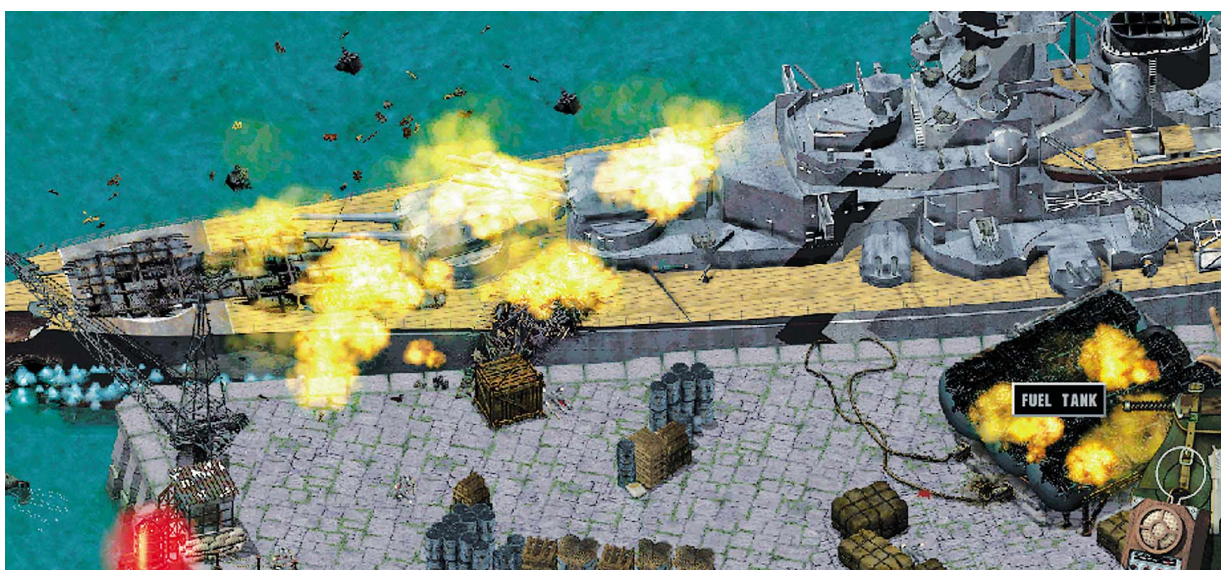
Commandos	84
KKND 2	90
Emergency	92
Clash	94

Versenkt die Bismarck – von Hand!

Commandos

Echtzeit ohne Massenschlachten: Im Zweiten Weltkrieg führen Sie sechs Elitekämpfer quer durch Europa gegen die deutschen Besatzer.

Einsatz erfolgreich: Begleitet von einer Kette gewaltiger Explosionen säuft der **Stolz** der deutschen Flotte ab.



Obwohl in Geschichtsbüchern kaum die Rede von ihnen ist, spielen sie in ungezählten Weltkriegs-Filmen die Hauptrolle: Kom-

stoffvorräte in die Luft jagte.

In **Commandos** schicken Sie zwei bis sechs alliierte Elitesoldaten durch 20 Missionen, von denen die schwierigeren fünf Stunden Spielzeit und mehr schlucken. Die schicke Grafik bietet realistische Landschaftsdarstellung und stufenloses Zoomen. Wer sich jedoch auf typische C&C-Action freut, muß umdenken. Denn das Echtzeit-Taktikspiel belohnt Anschleichen und gezielte Schüsse, nicht wildes Drauflosballern.

nen beim Spielen jederzeit eine Zusammenfassung sowie eine Übersichtskarte aufrufen. Die Zielerfüllung ist nicht alles – Sie müssen Ihr Team auch wieder heil aus dem Schlamassel rausführen. Das oberste Gebot heißt deshalb »kontrollierte Aggression«. Solange die Deutschen Sie nicht bemer-

ken, können Sie sich in aller Ruhe vorarbeiten. Sollte ein Agent jedoch ertappt werden, rennen alarmierte Landser herbei und eröffnen das Feuer. Auch ein herumliegender Toter oder Fußstapfen im Schnee können Ihre verdeckte Operation auffliegen lassen. Sobald eine bestimmte Reizschwelle über-



Hier ist gut zu sehen, wie die drei Zelte das **Sichtfeld** der Wache rechts oben blockieren.

mandotrups schädigten hinter den Linien die feindliche Kriegsmaschinerie, bevor die eigentliche Schlacht begann. Ein kleines Sabotage-Team konnte eine halbe Panzerdivision vorübergehend lahmlegen, indem es deren Treib-

Kontrollierte Aggression

Jeder Mission geht ein ausführliches Briefing voran, das über ihren Zweck und den historischen Rahmen informiert. Dann werden direkt auf dem Spielfeld per Sprachausgabe die Einsatzziele erklärt. Keine Angst, Sie kön-



Großanlagen wie dies **Eisenbahngeschütz** sind bevorzugte Angriffsziele.

schritten ist, lösen die Deutschen Großalarm aus. Dann stürmen aus den Gebäuden Verstärkungen herbei, Panzer fahren aus ihren Garagen, und die Mission ist unglaublich schwerer zu schaffen.

Spezialisten an die Front

Von den Haudegen ihres Teams hat jeder unterschiedliche Fähigkeiten und eine spezielle Ausrüstung. Nur eine Pistole führen alle mit – doch die ist nur als finales Mittel gedacht, und sie hat außerdem eine geringere Reichweite als die Karabiner der Gegner. Der Nahkämpfer (Green Beret) setzt meist auf sein Messer, der Froschmann auf seine Harpune. Das weitreichende Gewehr des Scharfschützen hat nur vier bis sieben Patronen – da will jeder Schuß wohlüberlegt sein. Der »Fahrer« darf eine Maschinenpistole benutzen, seine Hauptaufgabe ist das Bedienen von Maschinen aller Art. Ein wandelndes Arsenal stellt der Sprengmeister mit seinen Handgranaten, Dynamitstangen und Zeitbomben dar. Der Spion



Mit viel Getöse fliegt das **Zielgebäude** in die Luft – jetzt heißt es abhauen.

dagegen kann in gestohlener Uniform unbemerkt durchs feindliche Lager spazieren, Soldaten in Gespräche verwickeln und Unvorsichtige per Giftspritze ausschalten.

Finsterer Wächterblick

Das A und O erfolgreicher Kommandounternehmen ist die Geländeaussnutzung, Felsen und Bäume schützen vor Entdeckung. Denn jede Wa-

che (manche sind stationär, andere laufen herum) läßt ständig ihren Blick umherschweifen. Dieses Sichtfeld erkennen Sie nach Shift-Klick auf die Figur. Alternativ fragen Sie ab, ob und von wem eine bestimmte Stelle eingesehen wird. Der eingeblendete Sichtkegel ist in einen hell- und einen dunkelgrünen Bereich unterteilt. Durch den äußeren, dunkelgrünen Abschnitt können

sich Ihre Mannen robbend fortbewegen, ohne gesehen zu werden. Im Nahbereich werden sie auf jeden Fall entdeckt. Da hilft nur genaues Timing: In dem Moment, in dem der Wächterblick wieder zurückschwenkt oder sich ein Soldat umdreht, rennt Ihr Nahkämpfer in den nächsten toten Winkel. Das wiederholt er, bis er den Gegner von hinten ausgeschaltet hat und das Team nachkommen kann.

Die 6 Spezialisten



Green Beret. Beseitigt mit seinem Messer lautlos Gegner. Nur er und der Spion können Getötete wegschleppen, damit sie nicht entdeckt werden. Kann als einziger Benzinfässer schleppen.

Ausrüstung: Pistole, Messer, Kletterpickel, Spaten, Ablenkungsgerät.



Scharfschütze. Schaltet per Präzisionsgewehr und Fadenkreuz weit entfernte Wachen aus, an die Ihr Nahkämpfer nicht herankommt. Vorsicht: Die Gewehrmunition ist begrenzt.

Ausrüstung: Pistole, Präzisionsgewehr, Verbandskasten.



Taucher: Der Froschmann taucht lautlos auf, erschießt einen Gegner mit der Harpune und verschwindet wieder. Im zusammenfaltbaren Schlauchboot befördert er zwei Kameraden.

Ausrüstung: Pistole, Messer, Harpune, Schlauchboot, Tauchgerät.



Sprengmeister. Jagt vom Bunker bis zum Schiff alles in die Luft. Zudem schneidet dieser Experte Zäune durch, legt eine Bärenfalle und wirft Handgranaten.

Ausrüstung: Pistole, Falle, Zeitbomben, Dynamit mit Fernzünder, Handgranaten, Drahtschneider.



Fahrer. Er steuert alles, was Räder oder Ketten hat. Nur der Fahrer darf verwaiste Maschinengewehre und Geschütze, zum Beispiel von eroberten Panzern, auf ihre Ex-Besitzer richten.

Ausrüstung: Pistole, Maschinenpistole, Verbandskasten.



Spion. Der Meister der Tarnung klaut feindliche Uniformen, um sicher durchs gegnerische Lager zu spazieren. Außerdem darf er in dieser Verkleidung deutsche Patrouillen ablenken.

Ausrüstung: Pistole, Uniform, Giftspritze, Verbandskasten.

Jörg Langer

Nervenzertzend
spannend

Während mein Nahkämpfer von hinten auf Wachmann 1 zurennt,

feuert Martins Sniper auf dessen Kollegen. Nach getaner Arbeit will ich die Spuren beseitigen – doch da gerät mein Green Beret für eine Sekunde ins Blickfeld von Wache 3. Auf das obligatorische »Halt!« folgt wenige Sekunden später der Großalarm. Und Gunnars Spion wird einen Moment später erschossen. Bei Commandos führe ich keine Supermänner in die Schlacht – nach zwei, drei Treffern ist alles vorbei. Diese Abkehr vom sonstigen Echtzeit-Allerlei rechne ich Eidos hoch an.

Harte Geduldsprobe

Sowohl das Ausspähen der Patrouillenwege als auch das routinemäßige Vorarbeiten ist leider nichts für Ungeduldige – wer innerhalb von zehn Minuten Erfolgserlebnisse haben will, sollte sich dieses Spiel nicht antun. Zudem liegt der Schwierigkeitsgrad irgendwo zwischen »ziemlich fordernd« und »frustig schwer«. Wer sich aber darauf einläßt, wird mit prächtigen Effekten und fesselnden Situationen belohnt. Und sieht sich das nächste Mal Filme wie »Agenten sterben einsam« oder »Der Adler ist gelandet« garantiert mit ganz anderen Augen an!

Kritische Lage

Der richtige Einsatz Ihrer Elitkämpfer sorgt für reichlich Denkstoff, vor allem dann, wenn mehrere Spezialisten kombiniert agieren. So kann es nötig sein, daß Ihr Scharfschütze einen Späher auf einem Turm oder Balkon erschießt, während der Green



Dank Wegzoomen und der Maximalauflösung 1024 x 768 paßt das gesamte Schlachtfeld auf einen Bildschirm.

Beret zur selben Zeit die Hauswand erklimmt. Die Grünkappe hat nun die Aufgabe, flink den Getöteten beiseite zu schaffen, denn sonst schlägt dessen Kollege beim Anblick der Leiche Alarm. Da der seinerseits immer im Blickfeld eines dritten Wachmanns ist, lockt ihn der Nahkämpfer per Ablenkungs-Radiogerät in einen Nachbarraum, um ihn ungesehen auszuschalten. Dann ist wieder der Scharfschütze dran, der den dritten Gegner beseitigt. Jetzt endlich kann der Sprengmeister ins Haus rein und sein Dynamit legen – aber sitzt der Fahrer auch schon im Lieferwagen, damit die Flucht gelingt? Um den Überblick zu bewahren, läßt sich der Screen in bis zu sechs Fenster unterteilen – Wegzoomen tut's aber auch.

Eistiger und
Wüstenfuchs

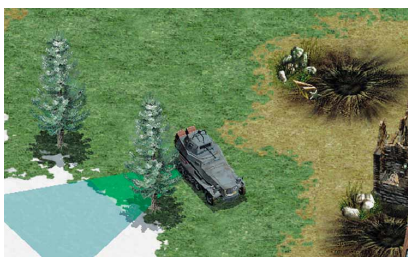
Die komplexen Szenarios würden jedes für sich genug Stoff für einen typischen Kriegsfilm à la **Agenten sterben einsam** hergeben. Die ersten Einsätze in Norwegen sollen dem deutschen Generalstab eine bevorstehende alliierte Landung in Skandinavien vorgaukeln. Danach sabotieren Sie Rommels Afrika-Feldzug und unterstützen die Invasion in der Normandie, bevor es über Belgien in ein fiktives Nazi-Schloß geht. Die Uniformen der Soldaten passen sich der Umgebung an; in Schnee und Sand kann sich Ihr Green Beret per Spaten eingraben.

Die 20 Missionen bieten jeweils ein großes, hochdetailliertes Spielfeld. Es will aus-

giebig studiert werden, um Schwachstellen in der Verteidigung und nützliche Hilfsmittel zu erspähen. Das mag ein klappriges Ruderboot sein, oder auch ein simples Telefon, mit dem Sie die Deutschen ablenken. Ein Lieferwagen dient nicht unbedingt nur als Fortbewegungsmittel, sondern auch als Straßensperre oder als improvisierte Bombe.

Lebendige Spielwelt

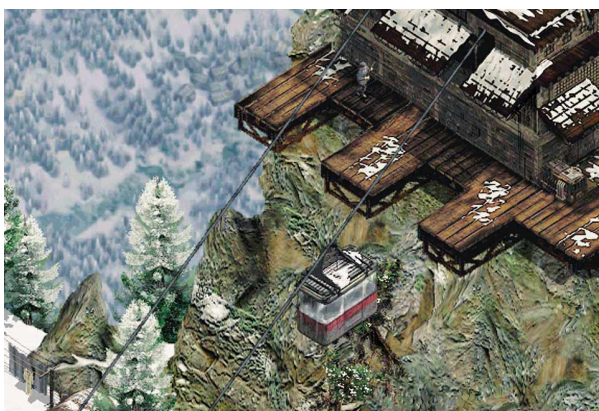
Die Karten sind mit großen Grafikobjekten gespickt, die sich fast alle benutzen oder zerstören lassen. Das gilt für eine Wachstube ebenso wie für U-Boote oder einen riesigen Staudamm. Viele Szenarios bieten spezifische Nettigkeiten. So hält ein gesprengter Torbogen Verfolger auf, ein umgelegter Hebel ent-



Der Spähpanzer fährt genau auf die versteckte Dynamitladung, die unser Sprengmeister dann im richtigen Moment zündet.



Gegen **Gegnermassen** wie diese hat unser Trupp keine Chance.



Mit der Seilbahn fährt unser **Spion** zur Gebirgsstation.



Feuergefecht inmitten der Wüstenruinen.

schärft einen Elektro-Zaun. Auf einem Schießplatz dürfen Sie mit den Waffen üben, ohne sich um den Lärm zu sorgen. Außer den allgegenwärtigen Wachen machen Spähpanzer, Motorräder, Patrouillenboote und Züge die Szenarios unsicher. Wer sich von einer Lok nicht bedroht fühlt, wird sich beim Überqueren einer engen Eisenbahnbrücke schnell vom Gegenteil überzeugen. Dafür wirkt deutsche Infanterie vom Innern eines Panzers aus gleich deutlich weniger bedrohlich.

Komplexe Aufträge

Obwohl die Szenarios eigentlich nur aufgrund des Schemas »mehr Gegner, mehr überlappende Sichtfelder« schwieriger werden, bleiben sie motivierend. Während Sie anfänglich gerade mal eine Antenne sprengen, bekommen Sie es später mit V2-Raketen oder gar dem (fiktiven) Schwesterschiff der Bismarck zu tun. Letzteres zerstören Sie, indem Sie Ihren Trupp durch eine Hafenanlage schleusen, bis Ihr Froschmann per Mini-U-Boot einen tödlichen Torpedo abfeuern kann. Das unter heftigen Explosionen auf Grund sinkende Riesenschiff entschädigt für die investierte Zeit – doch nun steht noch die schwierige Flucht aus dem Hafen an. In anderen Einsätzen müssen Sie die Sprengung einer Brücke vereiteln,

Gefangene befreien oder Ihre verstreuten Kämpen über den Dächern arabischer Städte vereinen, um gemeinsam den Ausbruch zu schaffen.

Teamwork bringt's

Sämtliche Solomissionen lassen sich auch mit bis zu sechs Spielern gemeinsam durchkämpfen. Dabei ist Teamwork angesagt, jeder übernimmt ein bis drei Soldaten, die sich gegenseitig unterstützen. Wer welche Kämpfer steuert, lässt sich während der Mission jederzeit ändern. Der Multiplayer-Genuß ist stark davon abhängig, ob sich die Teilnehmer im selben Raum befinden oder zumindest per Konferenzschaltung verbunden sind. Ohne ständige Kommunikation enden die meisten Aktionen nämlich in blankem Frust. Steht jedoch die Sprechverbindung, machen die Sabotageakte noch mehr Spaß als solo. Vor allem getimte Aktionen mit mehreren Soldaten fallen unglaublich einfacher.

Da in Deutschland die Abbildung von NS-Symbolen verboten ist, wurden für die deutsche **Commandos**-Version sämtliche Hakenkreuze entfernt. Das Szenario ist freilich dasselbe geblieben.

Martin Deppe



Köpfchen statt Dauerfeuer

Commandos spielt sich beinahe wie Schach, denn jeder Agent hat seine speziellen Fähigkeiten, mit denen ich eine Mission stückweise aufrösele. Für viele Einsätze gibt's verschiedene Lösungswege. Doch zuerst muß ich ausknobeln, welche die eine Wache ist, die von keinem Kameraden gedeckt wird. Von da an kann ich einen Gegner nach dem anderen ausschalten.

Ständiges Speichern ist angesagt, denn sobald ein Agent auffliegt, wird der eh schon happige Einsatz so gut wie unlösbar. Hier wäre fast eine Autosave-Funktion angebracht, die nach jedem beseitigten Soldaten den Spielstand sichert. Um so größer ist aber die Befriedigung, wenn nach stundenlangem Anschleichen endlich das Ziel explodiert und die Flucht geglückt ist. Wenn Sie als geduldiger Profi-Taktiker auf wilde Ballerorgien verzichten können, ist Commandos das Richtige für Sie.

Weitere Änderungen betreffen Blutspritzer sowie das Wegtragen von Getöteten: Laut Eidos handelt es sich in der deutschen Version dabei plötzlich nur noch um die Uniformen; die Leichen selbst lösen sich wohl wie Obi Wan Kenobi in **Star Wars** einfach auf... **LA**

Commandos

Genre: Echtzeit-Strategie
Anspruch: Profis
Sprache: Englisch (Deutsch in Vorb.)
Preis: ca. 90 Mark
Hersteller: Eidos
System: Windows 95
Anleitung: Englisch (Deutsch in Vorb.)
Festplatte: ca. 70 bis 130 MByte

Spieler: Einer bis sechs (Netzwerk)

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

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

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

Detaillierter, fordernder Taktik-Nervenzettel.





Die Rückkehr der Riesenkrabben

KKND 2

Die Endzeit-Schlachten von KKND

ließen letztes Frühjahr Monitore

wackeln und Lautsprecher beben.

Nun geht das Feuerwerk wieder los.

Das Kürzel **KKND** steht nicht für »Kelly-Kinder nerven deftig«, sondern für **Krush, Kill 'n' Destroy**. Das vor rund einem Jahr erschienene Echtzeit-Strategiespiel bot postnukleare Massenschlachten und eine praktische Neuerung: Erstmals gab man in Kasernen und Fabriken mehrere Truppen gleichzeitig in Auftrag, indem man mehrfach auf das entsprechende Icon klickte. Das war auch bitter nötig, denn der Computergegner setzte auf enorme Armeen, die oft be-

reits Sekunden nach Missionsbeginn auf den armen Spieler einstürzten.

Roboter greifen an

KKND 2 beginnt 40 Jahre nach dem ersten Teil. Wieder sind die Survivors mit von der Partie, die in Höhlen den Nuklearkrieg überlebt haben. Ihre Gegner, die Mutanten, konnten sich nicht einmal mit Sonnencreme vor den Atompilzen schützen – und sehen deshalb ziemlich mies aus. Eine dritte Gruppe taucht nun erstmals auf: die Neuner-Se-

rie. Diese ehemaligen Haushalts-Roboter haben Staubsauger und Häkelzeug beiseite gelegt, um schwer bewaffnet in den Krieg einzutreten. Anders als in **StarCraft** unterscheiden sich die Einheiten und Gebäude nur optisch. So setzen die Mutanten unter anderem riesige Krabben ein, auf deren Rücken Raketenwerfer thronen, während die Survivors mit mobilen Gatling-Kanonen oder Plasmawerfern kämpfen. Die Neuner-Roboter bauen Kampfdroiden à la **Terminator** und schwebende Gefechts-



Geländeobjekte **verdecken** Ihre Einheiten.

Drohnen. In vielen Missionen treten Sie gegen beide Gruppierungen gleichzeitig an, die sich auch untereinander bekriegen; das wird besonders heftig, wenn Ihr Lager mitten zwischen den Konkurrenz-Clans liegt. Oft müssen Sie einen gleichgesinnten Stamm unterstützen, der ebenfalls Gebäude errichtet, Truppen produziert und kämpft – aber dummerweise überhaupt nicht auf Ihre Befehle hört.

Ölige Schlachten

Kasernen, Mauern oder Geschütztürme errichten Sie wie in **Command&Conquer**, Ressourcensystem und Forschung ähneln **Dark Reign**: Statt Wasserquellen sprudeln in **KKND 2** begrenzte Ölorkommen, die Sie mit Bohrtürmen fördern. Sobald Sie ein Labor errichtet haben, können Sie Gebäude upgraden und neue Bauten oder Truppen



Unsere Survivors-Armee überfällt mit **Mech** und **Riesenpanzer** die feindliche Mutanten-Basis.



Die Neuner-Roboter schicken Cyborgs - wie Skynet in Terminator...

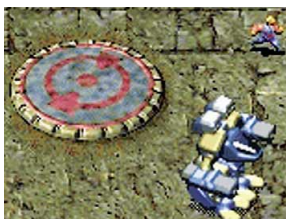
Die **strategische Karte** zeigt bestandene und noch nicht gespielte Missionen an.



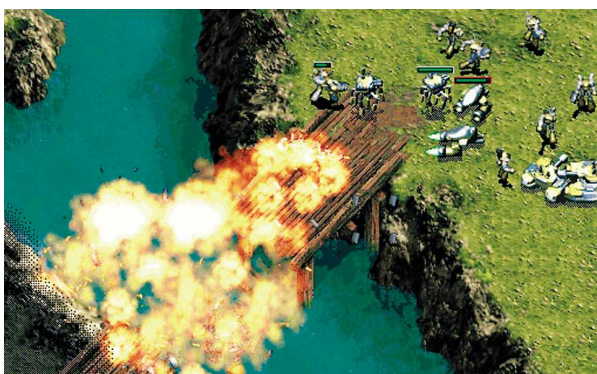
entwickeln. Sogar selbstentwurfene Fahrzeuge sind möglich, beispielsweise flotte Radarwagen. Dazu statten Sie per Iconleiste eine Karosserie mit Radarschirm oder schnellerem Antrieb aus; das neue Vehikel wird dann genauso produziert wie die anderen auch. Das Selberbasteln ist aber weitaus uninteressanter als etwa in **Akte Europa**.

Die Macht der Veteranen

Ihre Truppen gewinnen im Gefecht Erfahrung und steigern so ihre Kampfwerte. Der Veteranenstatus, die dritte



In runden **Bunkern** verstecken sich gewaltige **Kampfkolosse**.



Holzbrücken fliegen bei Beschuß spektakulär in die Luft.

und letzte Stufe, macht sich besonders für Infanteristen bezahlt: Sie heilen sich in Ruhepausen selber. Die Elitekrieger entscheiden oft über Sieg oder Niederlage und wollen entsprechend gepflegt werden. Weil Sie die Veteranen wie Ihren Augapfel hüten sollten, ist ständig Bewegung angesagt: Während sich ein fast explodierender teurer Elite-Panzer mit letzter Not in die Werkstatt schleppt, halten seine Kameraden ihm die Verfolger vom Stahlleib. Im gleichen Moment werfen sich frische Truppen dem Feind entgegen. Schwer angeschlagene Fahrzeuge können Sie gleichzeitig zur Reparatur schicken, und

die ausgebeulten Vehikel rollen sogar von allein wieder zurück an die Front.

Versteckte Mechs

Die drei Kampagnen gehen über je 17 Missionen. Nach einem erfolgreichen Einsatz können Sie auf einer strategischen Karte zwischen zwei neuen auswählen; dabei ausgelassene Missionen dürfen Sie jederzeit nachholen. Die Szenarios finden entweder in zerbombten Städten, kargen Wüsten oder ostergrasgrünen Hügeln statt, über denen

dicker Fog of War hängt. Das Gelände beeinflusst zwar Marschtempo und Schußweite, nicht aber die Sicht. An manchen Stellen sind unterirdische Bunker versteckt, die besonders starke Mechs oder Panzer enthalten. **MD**

Martin Deppe



Nicht nur Massenschlachten

KKND hat mich damals fast in die Klapsmühle gebracht, denn der

Computergegner überrollte mich laufend mit Truppenmassen, die ihm unfairerweise sofort zur Verfügung standen. KKND 2 hat nun die meisten Spielspaß-Killer seinerseits gekillt – hier läßt mir der Gegner genug Zeit für erste Abwehrmaßnahmen. Dank der Erährungsstufen kommen taktische Elemente ins Spiel, die ich bei vielen Konkurrenten vermisste: Setze ich jetzt meine Veteranen ein, oder greife ich mit Frischlingen an?

Die Missionen, an denen mehrere Parteien teilnehmen, sind spannend, aber auch sehr zufallsabhängig. So baut mein Computer-Verbündeter mal Mist, mal kämpft er zu meinem Vorteil. Andere Szenarios muß man mehrmals starten, um die Standorte der versteckten Kampfmaschinen auswendig zu lernen, denn ohne deren Hilfe besteht keine Aussicht auf den Sieg. Trotzdem: Wer deftige Massenschlachten mit Tiefgang mag, wird an KKND 2 seine Freude haben.

KKND 2

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

Hersteller: Melbourne House
System: Windows 95
Anleitung: Englisch
Festplatte: ca. 80 MByte

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 75 16 MByte, 2fach CD	Pentium 100 24 MByte, 4fach CD	Pentium 166 32 MByte, 8fach CD

Grafik		Gut
Sound		Gut
Bedienung		Gut
Spieltiefe		Befriedigend
Multiplayer		Befriedigend



Guter Mix aus Massenschlachten und Taktik.

Pleiten, Pech und Pannen

Emergency

Ein Waldbrand frißt sich lichterloh Richtung Atomkraftwerk – nur Ihr Katastrophenkommando kann den Super-GAU noch verhindern.



Viele kleine Jungs und der Zeichentrick-Drache Grisù kennen nur einen Traumjob: »Ich will Feuerwehrmann werden!«. Mit **Emergency** geht's die Karriereleiter sogar noch höher. In Topwares Taktikspiel haben

Sie nämlich das Kommando über Feuerwehr, Polizei und Rettungsdienste. Sobald irgendwo ein Flugzeug vom Himmel plumpst, Formel-1-Flitzer auf Crashkurs gehen oder ein Wirbelsturm wirbelt, ist Ausrücken angesagt. In Echtzeit bergen Sie Verletzte, löschen Brände und bewahren Ertrinkende vor dem nasskalten Tod.

Schnell wie die Feuerwehr

In rund 30 Missionen müssen Sie retten, was zu retten ist. Aus einem vorgegebenen Fuhrpark picken Sie sich die benötigten Fahrzeuge und Mannschaften heraus, die dann zum Einsatzort breiten. Verstärkung dürfen Sie jederzeit nachholen, dabei Ihr Budget aber nicht aus den Augen verlieren. Denn jeder Polizist oder Sanitäter kostet Geld, Restbeträge übernehmen Sie ins nächste Szenario. Am Ort des Geschehens ist dann noch mehr Tempo angesagt – wer herumtrödeln, riskiert das Leben Unschuldiger und das Missionsziel. Die Einsatzkräfte steuern Sie wie in einem Echtzeit-Strategie-Spiel. Planung ist dabei alles: Während ein Löschzug ein brennendes Haus mit Wasser vollpumpt, kämpfen sich Ihre Feuerwehrleute mit Atemschutzgeräten ins Innere vor, um die geräuchten Bewohner zu bergen.



Jetzt wird's brenzlig: Das Feuer hat Radioaktivität freigesetzt.

Es brennt an allen Ecken

Der Schwierigkeitsgrad steigt ständig. So verscheuchen Ihre Polizisten anfangs lediglich Gaffer oder regeln den Verkehr, während Sie später mit Wasserwerfern gegen Plünderer mit Molotow-Coc-

tails vorrücken. Gleichzeitig bedrohen Feuerwalzen einen Campingplatz, auf dem es von explosiven Gasflaschen nur so wimmelt. Zum Glück wird auch Ihr Katastrophen-Equipment mit Löschflugzeugen, Schiffen oder flinken Rettungshubschraubern mit der Zeit immer besser. **MD**

Martin Deppe



Katastrophale Steuerung

So eine verunglückte Bedienung habe ich selten erlebt: Unter

Zeitdruck muß ich pixelgenau einen Feuerwehrmann hinter einem Löschfahrzeug hervorlocken, wobei nur sein Helm zu sehen ist. Ständig stehen sich die Notarzt- und Streifenwagen im Weg; einmal mußte ich sogar ein zweites Abschlepp-Fahrzeug herbeizitiern, weil sich das erste hinter einem Wrack festgefahren hatte.

Dafür ist die Spielidee neu und fesselt einige Zeit, was vor allem an den immer komplexeren Einsätzen liegt. Allerdings reagiert man die ganze Zeit nur auf die Katastrophen – wie in einem Taktikspiel, bei dem man ständig nur Attacken abwehrt und nicht selbst angreift.



Im Spielverlauf wächst Ihr Fuhrpark.

Emergency

Genre: Strategie
Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene
Sprache: Deutsch
Preis: ca. 80 Mark

Hersteller: Topware
System: Windows 95
Anleitung: Deutsch
Festplatte: ca. 150 MByte

Spieler: Einer
3D-Karten: ☐ Direct 3D ☐ 3Dfx ☐ Power VR ☐ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 120 16 MByte, 2fach CD	Pentium 166 32 MByte, 4fach CD	Pentium 200 32 MByte, 8fach CD

Grafik	Ausreichend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Mangelhaft
Spieltiefe	Ausreichend
Multiplayer	nicht vorhanden

Meisers »Notruf« mit mieser Bedienung.



Ja so warn's – die alten Rittersleut'

Clash

Mit mittelalterlicher Grafik ist dieser Warlords-Klon um Ritter und Landsknechte genau richtig für tapfere Strategie-Nostalgiker.

Eben noch konnten sich die Ureinwohner von Karkhan in Ruhe die Köpfe einhauen, doch plötzlich landeten schwergepanzerte Fremde an den Küsten und zogen steinerne Trutzburgen hoch. Einer der Invasoren sind Sie –

geplagt von Goldmangel und hinterlistigen Nachbarn versuchen Sie, aus den 20 Levels von **Clash** siegreich hervorzugehen.

Warlords stand Pate

Im **Warlords**-Stil ziehen Sie mittelalterliche Armeebestände mit bis zu zehn Einheiten durch die Gegend, besiegen gegnerische Haufen und erobern Burgen. Währenddessen regt in der heimatlichen Festung ein niedriger Steuersatz die Bauern zur Vermehrung an. Von den Steuern sowie Goldfunden leisten Sie sich bessere Mauern, eine Schule oder ein Krankenhaus. Ihre Pioniere stellen Türme in die Landschaft, bauen Brücken oder basteln Fallen.

Schlachten können Sie zeitsparend vom PC auswürfeln lassen oder selbst kommandieren. Dann ziehen Sie rundenweise Ihre Bergkrieger, Reiter und Pikaniere, gedeckt von Schützen und Artillerie. Neben Angriffsstärke und Panzerung sind auch Moral und Erschöpfung zu beachten. Zum Kampfwertsteigernden Einkesseln von Gegnern tau-



Die blauen Gegner sind so vorsichtig, in die Nähe unserer Festung zu kommen.

gen sogar die schwächlichen Bauernregimenter.

Goldgierige Königin

Da eine Partie ohne weiteres 100 Runden dauern kann, werden Sie meist in den Genuss einer Gemahlin kom-

men. Diese meldet alle paar Züge ihre dringenden Wünsche nach mehr Dienern oder teurem Schmuck an. Sofern Sie die horrenden Ausgaben nicht scheuen, bedankt sich die Dame bald mit einem Kind, das schon in derselben

Runde als spezielle Kampfeinheit bereitsteht. Dieser als »Soldat« betitelte Zögling ist der schnellste Trupp im Spiel und schenkt befreundeten Kämpfern kräftige Boni. Gegnerische Anführer werden als Pfand im eigenen Burgkerker festgesetzt. **LA**



In unserer Hauptstadt Stormus ist die Pest ausgebrochen.

Jörg Langer



Gib Clash eine Chance

Von den vier Fotos auf der Packung zeigt nur eines die eigent-

liche Spielgrafik – ein guter Trick, um nicht gleich jeden Käufer abzuschrecken. Das hätte Clash auch nicht verdient; unter der altbackenen Schale verbirgt sich zwar kein golden schimmernder Spielwitz-Kern, aber doch solide Taktikkost Marke Warlords. Einige Details wie Goldkarawannen peppen das Uralt-Prinzip auf, zudem sind die Missionen abwechslungsreich. Das vermag freilich nicht über die umständliche Bedienung (keine Bewegungs-Taste, verschachtelte Menüstruktur) und die schwache KI hinwegzutäuschen. Im freien Feld agiert der PC-Heerführer zwar noch ganz ordentlich, doch spätestens bei Burgbelagerungen werden seine IQ-Mängel offenbar. Apropos Mängel: Im Handbuch fehlen fast alle wichtigen Infos. Clash ist durchaus für einige Tage Unterhaltung gut-grafische Höhepunkte oder Ideen-Überfluß sollten Sie jedoch nicht erwarten.

Clash

Genre:	Taktikspiel	Hersteller:	Software 2000
Anspruch:	Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 90 DM	Festplatte:	ca. 45 bis 115 MByte
Spieler:	Einer bis zwei (Modem), bis sieben (Netzwerk, Internet)		
3D-Karten:	<input type="checkbox"/> Direct 3D <input type="checkbox"/> 3Dfx <input type="checkbox"/> Power VR <input type="checkbox"/> Rendition		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 75	Pentium 90	Pentium 133
16 MByte RAM	16 MByte RAM	24 MByte RAM
2fach CD	4fach CD	8fach CD

Grafik	Ausreichend
Sound	Ausreichend
Bedienung	Ausreichend
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Befriedigend

Klassische Eroberungstaktik ohne Höhepunkte.

