

Strategie

Jörg Langer



Das Warten hat sich gelohnt: **Anno 1602** ist tatsächlich so gut geworden, wie wir in unserem großen Vorabtest vorletzte Ausgabe prophezeit haben. Das komplexe Strategiespiel verdrängt sogar **Siedler 2** vom Aufbau-Thron – ich bin schon jetzt gespannt, ob Blue Byte mit **Siedler 3** die Krone zurückerobern kann.

Das hochklassige **Incubation**-Addon leitet den Gegenangriff der Taktikspiele ein: Massenschlachten allein genügen verwöhnten Strategen auf Dauer nicht. Mit

Jagged Alliance 2, **Soldiers at War** und **Commandos** stehen gleich drei Spiele an, die ebenfalls auf Einzelfiguren-Taktik setzen. Passend dazu spiele ich gerade **Deadly Games** zum zweiten Mal durch. Der Veteran schlägt sich trotz häßlicher Optik tapfer und ist als Multiplayer-Spiel noch immer allererste Sahne.



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	Civilization 2	Strategie	-	90%
2	Age of Empires	Echtzeit-Strategie	12/97	89%
3	Battlezone	3D-Strategie	04/98	89%
4	Anno 1602	Aufbau-Strategie	NEU	88%
5	Total Annihilation	Echtzeit-Strategie	11/97	88%
6	Command&Conquer Gold	Echtzeit-Strategie	-	88%
7	Alarmstufe Rot	Echtzeit-Strategie	-	87%
8	Incubation	Taktik	11/97	87%
9	Dark Omen	Echtzeit-Strategie	04/98	86%
10	Dark Reign	Echtzeit-Strategie	11/97	86%
11	Dungeon Keeper	Echtzeit-Strategie	-	86%
12	Master of Orion 2	Strategie	-	85%
13	Constructor	Aufbauspiel	10/97	85%
14	Lords of Magic	Strategie	01/98	84%
15	Demonworld	Taktik	10/97	84%
16	Siedler 2	Aufbauspiel	-	84%
17	Akte Europa	Echtzeit-Strategie	11/97	83%
18	Pazifik Admiral	Taktik	10/97	83%
19	Panzer General 3D	Taktik	12/97	82%
20	Leviathan	Echtzeit-Strategie	11/97	81%
21	Worms 2	Taktik	11/97	80%
22	Myth	Echtzeit-Strategie	12/97	80%
23	Final Liberation	Taktik	12/97	79%
24	Imperialismus	Strategie	10/97	79%
25	Deadly Games	Taktik	-	79%

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

Inhalt

Titelstory: Anno 1602

Der Test	54
Musterinsel	60
Insider-Tips	166

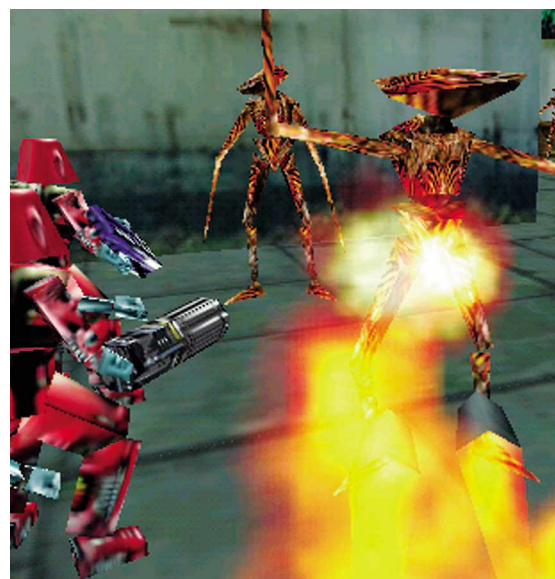
Tests

Incubation	
Mission Pack	88
Armor Command	90
Deadlock	92
Dark Reign	
Mission-CD	94
Great Battles of Caesar	95
Magic The Gathering	
Mana Link	96

Tod den Mutanten

Incubation Mission Pack

Eines der besten Taktikspiele bekommt gewichtigen Nachwuchs: 40 knallharte Levels lassen Alienjäger erneut vor Spannung zittern.



Der Space Marine meldet lakonisch: »Jawohl, Sir. Ziel erfaßt. Feuer. Vernichtet – Sir!« Von dem lila Mutanten, den er gerade in eine grelle Explosionswolke verwandelt hat, läßt er sich nicht einschüchtern! Der Marine geht in den Verteidigungsmodus, dann stapft Sergeant Bratt an ihm vorbei zu einem Schott. Dahinter zeigt ein grüner Lichtpunkt die Präsenz eines weiteren Aliens an. Da ihm für diese Runde

nur noch eine Aktion bleibt, läßt Bratt das Tor zu – ein unüberwindbares Hindernis für die dämliche Scay'Ger Brut. Der Zug der Marines ist vorbei. Das Schott geht auf! Ein bislang unbekannter Mutantentyp steht dahinter und feuert auf den Sergeant.

Taktik vom Feinsten

Im Herbst letzten Jahres überraschte Blue Byte's rundenbasiertes **Incubation** mit besserer 3D-Grafik, als sie

viele Action-Shooter bieten. Nervenzerfetzend spannende Spielszenen wurden mit schnellen Kamerawechseln gezeigt, aus dem bislang eher



Major Rutherford setzt ihren Jetpack ein.

ruhigen Taktikgenre wurde auf einen Schlag der Kino-reißer **Aliens** zum Mitspielen. Als Sergeant Bratt führte man einen kleinen Trupp

Marines an, um eine von Mutanten angegriffene Planetenbasis zurückzuerobern. Im Laufe des Spiels wurden die Marines durch bessere Waffen und Extras immer stärker. Doch trotz aller Heldentaten wandelte sich der anfängliche

Auftrag zu Verteidigung, dann zu Evakuierung und schließlich zur Flucht. Am Ende hatte Sergeant Bratt zwar einen riesigen Endgegner getötet, aber auch den Anschluß an sein restliches Team verloren.

Prallvolles Addon

Hier setzt das **Incubation Mission Pack** an. Bratt und seine drei Gefährten müssen ein Funkgerät finden, um nicht als nächste Hauptmahlzeit für die Scay'Ger (sprich: »Skey-dscher«) zu enden. Nachdem dann noch Batterien und zwei überlebende Marines aufgegabelt wurden, kommt Ms. Major Rutherford

Die neuen Waffen sind noch durchschlagskräftiger als gewohnt – hier detoniert ein Projektil des Enhanced Minethrowers.





Mutig: Mit einer **Kettensäge** geht Zivilist Steele auf den riesigen Al'Goo los.

persönlich zur Rettung vorbei. Doch das Mission Pack hätte nicht rund 40 Missionen (von denen Sie 32 spielen), wenn damit schon alles getan wäre. In der Hoffnung, die Mutanten wieder in friedliche Ureinwohner zu verwandeln, wird Ihr Ausflug ein weiteres Mal verlängert.



Dieselbe Szene aus drei Blickwinkeln: Vom Hausdach aus nehmen uns mehrere **Squee'Coos** unter Beschuß.

Neben neuen Gegnern, Waffen und Extras treffen Sie auf drei weitere Grafiksets. Zwischensequenzen gibt's diesmal keine, die Briefings werden wieder vorgelesen. Die Missionen sind noch vielseitiger als im Hauptprogramm, und deutlich schwerer. Der steinige Weg führt von der Basis in eine riesige Schrotthalle, an den Stadtrand und schließlich in den labyrinthartigen Dschungel des Planeten. Sie fangen übrigens mit vier vorgegebenen, durchschnittlichen Soldaten an.

Neue Mutanten

Zu den bisherigen zwölf Mutantentypen haben sich vier neue gesellt. Die schlaun Gore'Coos können Türen öffnen, dreimal pro Runde schießen und beherrschen sogar den Defensivmodus – also automatisches Feuern auf alles, was sich bewegt. Im Dschungel bekommen es Ihre Leute mit zwei Arten von Riesenkäfern zu tun. Die eine ist harmlos, aber schwer gepanzert und ständig im Weg. Die andere spuckt ätzende Säure und zerbirst bei ihrem Ableben in einem tödlichen Sprühnebel. Das furchteinflößendste Monster

stellt der Tea'ther dar. Er ist im Nahkampf einhundertprozentig tödlich – zum Glück darf er nur entweder laufen oder zuhauen.

Neue Schießprügel

Die Waffenauswahl hat sich um vier erhöht. Die Light Plasma-Gun braucht keine Munition und enthält als einzige der »guten« Waffe ein Bajonett. Die Kettensäge macht jeden Marine zum Super-Nahkämpfer. Per Enhanced Laser können Sie einen Gegner lähmen und als eigene Einheit befehligen. Gewaltige Flächenwirkung zeigt der Enhanced Minethrower. Als Zweitfunktion spuckt er eine pfeilschnelle Roboterspinne aus, die Sie manuell auf ein Ziel zusteuern und dann in die Luft jagen. Außerdem stöbern Sie weitere Extras auf, zum Beispiel Kühlaggregate für die Waffen und einen Schadens-Absorbierer.

Editor inklusive

Neben zehn Multiplayer-Karten macht sich auf der Missions-CD ein mächtiger Szenario-Editor samt Anleitung breit. Die Bedienung ist nicht unkompliziert, dürfte aber in den Händen fähiger Fans bald für hochinteressante Zusatzkarten (und mit Mutan-

Jörg Langer



Das härteste Gefecht

Dank der mörderisch spannenden Zusatzkampagne (und ich meine nicht die Über-

lebensquote meiner Marines...) werden alte Veteranen mit heißersehntem Missionsstoff versorgt, und neue Fans kräftig gefordert. Da kann einem Ubik fast leid tun: Ganz ohne die Zauberzutat Echtzeit ist Incubation auf breiter Front spannender, herausfordernder und motivierender.

Der Schwierigkeitsgrad ist allerdings nicht von schlechten Alien-Eltern. Wenn Sie Ihrem Trupp nicht sofort das Munitions-Extra verpassen, darf er schon in den ersten drei Missionen Hunderte von Scay'Gers im Nahkampf plätten. Einige Levels zeigen wieder deutlichen Puzzlecharakter – ohne den richtigen Kniff haben Sie keine Chancen. Insgesamt finde ich die Szenarios äußerst gut gelungen; mein bisheriger Liebling ist der Zusammenschluß mit Rutherford in Mission 9. Wer Taktikspiele mag und Incubation noch nicht hat, sollte es sich spätestens jetzt zulegen.

ten-Waffen ausgestattete Marines) sorgen. Übrigens: Wer sich jetzt zum Kauf des Hauptprogramms entscheidet, erhält auf Wunsch eine CD mit zehn weiteren Levels: Vier aus dem Internet und sechs, die bislang nur in Amerika veröffentlicht wurden. **LA**

Incubation Mission Pack

Genre:	Taktik-Addon	Hersteller:	Blue Byte
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 40 Mark	Festplatte:	ca. 160 MByte
Spieler:	Einer bis zwei (Modem, Netzwerk)		
3D-Karten:	<input type="radio"/> Direct 3D <input checked="" type="radio"/> 3Dfx <input type="radio"/> Power VR <input type="radio"/> Rendition		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 90 16 MByte, 2fach CD	Pentium 133 16 MByte, 4fach CD	Pentium 166 32 MByte, 8fach CD 3Dfx-Karte

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

Gelungenes Addon zum 3D-Taktikhit.



Hektische Alienschlachten für 3D-Taktiker

Armor Command

Was passiert, wenn sich Simulationsprofis an Echtzeit-Strategie wagen? Armor Command hält die Antwort parat.

Echtzeit-Schlachten in 3D-Grafik sind groß im Kommen. Ex-TIE Fighter-Designer Edward Kilham versucht sich mit **Armor Command** an einer eigenen Variante der neuen Spielart.

Mick Schnelle



Kein zweites Battlezone

Das Positive vorweg: Die Aufteilung der einzelnen Missionen in

Primär- und Sekundärziele, die sich sogar während des Einsatzes verändern, ist gut gelungen. Hier sieht man deutlich die Handschrift des ehemaligen TIE-Fighter-Designers Edward Kilham.

Leider kann die Grafik mit dem Missionsdesign nicht mithalten. In 2D sehen alle Landschaften steril aus. Die 3D-Optik ist trotz der simplen Texturen eine Kategorie schöner, dafür geht in Sekundenschnelle die Übersicht verloren. Außerdem darf ich die Fahrzeuge nie direkt steuern, was die dritte Dimension spielerisch komplett überflüssig macht. Gegen das hochkarätige Battlezone hat Armor Command nicht die geringste Chance.

Angriff aus dem All

Die Erdallianz ist in höchster Not. Die Kolonien der Terraaner werden von den bitterbösen Vraxx belagert. In insgesamt 44 Missionen versuchen Sie als irdischer Kommandeur den Aliens Einhalt zu gebieten oder auf Seite der Invasoren einen Stützpunkt nach dem anderen zu erbeuten. Mit Radarfahrzeugen und Scouts spüren Sie gegnerische Basen auf, denen Sie mit Megatanks und Raketenwerfern zu Leibe rücken. Daneben erwarten Sie Sekundärziele, wie die Befreiung von Geiseln oder die Vernichtung von Radaranlagen.

Einheiten-Tuning

Ganz traditionell kommandieren Sie Ihre Armee über eine sehr schlichte 2D-Landkarte, deren Übersichtlichkeit durch die hervorstechenden Berge eingeschränkt wird. Dadurch verliert man schon mal einzelne Trupps aus dem Auge – leichte Ziele für den Gegner. Für Nachschub sorgen Fabriken, die zuvor gefördertes Erz



Die **Übersicht** geht in der hausbackenen 3D-Perspektive schnell verloren.

zu Kampffahrzeugen verarbeiten. Upgradewerkstätten benötigen Sentinel-Metall, um die Kampfkraft der Fahrzeuge aufzuwerten.

Schöner in 3D

Auf Tastendruck eröffnet sich Ihnen die dritte Dimension. Alle Fahrzeuge bewe-

gen sich als echte 3D-Objekte über den Bildschirm. Allerdings dürfen Sie die Fahrzeuge nicht direkt steuern, was den Nutzen dieser Perspektive arg einschränkt. Damit müssen auch die bis zu drei menschlichen Gegner über Modem, Netzwerk oder Internet leben. **MIC**



Aus der **Vogelperspektive** wirkt die Landschaft ziemlich eintönig.

Armor Command

Genre: 3D-Strategiespiel
Anspruch: Fortgeschrittene
Sprache: Englisch (Deutsch in V)
Preis: ca. 100 Mark
Hersteller: Ripcord Games
System: Windows 95
Anleitung: Englisch (Deutsch in V)
Festplatte: ca. 240 MByte
Spieler: Einer bis zwei (Netzwerk), bis vier (Netzwerk/Internet)
3D-Karten: ☒ Direct 3D ☒ 3Dfx ☐ Power VR ☐ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 90	Pentium 166	Pentium 200 MMX
16 MByte RAM, 4fach CD	32 MByte RAM, 8fach CD	32 MByte RAM, 8fach CD
Direct3D-Karte	Direct3D-Karte	3Dfx-Karte

Grafik	Ausreichend
Sound	Gut
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Ausreichend



Trotz 3D-Grafik nur biedere Echtzeit-Strategie.

Sammeln, Bauen, Erobern, Gähnen

Deadlock 2

Das »Dead« im Namen der neuesten Planeten-Hatz deutet nicht auf eine unschlagbare Killer-Applikation hin, sondern auf die sprichwörtliche tote Hose.



Die Karte zeigt wichtige Infos als Mini-Icons.

Wenn es Aliens langweilig ist, gehen sie auf unbedeutenden Planeten gerne aufeinander los. So auch in **Deadlock 2**, dem Nachfolger

eines mittelpfächtigen Provinz-Eroberungsspiels von 1996. Wie der Untertitel **Shrine Wars** andeutet, geht es im neuen Kampagnenmodus ums Finden und Verteidigen von ehrwürdigen Schreinen.

Jörg Langer



Klinisch tot

Bevor sich Accolade traut, in diesem Jahrtausend ein drittes Deadlock rauszubringen, sollte man sie per Zeitmaschine zehn

Jahre in die Vergangenheit schießen: Teil 2 unterscheidet sich im Look-and-Feel kein bißchen vom müden ersten Teil.

Als ich nach stundenlanger Kleinarbeit die zweite Kampagnenmission durch rohe Gewalt gewonnen hatte, war bei mir der Motivations-Ofen aus: Die meiste Zeit geht fürs ständige Umverteilen der Kolonisten drauf. Einen Sonderrüffel verteile ich für das unübersichtliche Handbuch, in dem die wenigen, winzigkleinen Schwarzweiß-Bildlein förmlich um Hilfe zu schreien scheinen. Auch wenn es gerade an traditioneller Eroberungsstrategie mangelt: Deadlock 2 lohnt sich nur für Internet-Generäle.

Platten-Bauweise

Bis zu sieben Alienrassen beginnen mit einer armseligen Basis. Die von schräg oben oder »platt« gezeigte 2D-Karte ist in schrecklich eckige Provinzen unterteilt. Jede davon besteht aus rechteckigen Feldern, die unterschiedlich viele Ressourcen hergeben. Nach dem Plazieren neuer Anlagen teilen Sie Ihren Mäneckens Jobs zu. Flugplätze etwa stellen Kampfflieger her, erwirtschaften Credits oder adeln sich selbst per Upgrade zum Militärstützpunkt. Mit so gut wie allem (Ressourcen, Truppen) können Sie handeln, auf dem Schwarzmarkt gibt's zu Wucherpreisen fehlende Technologien oder Söldner.



In den **Provinzen** bauen Sie neue Anlagen und teilen ihnen Arbeiter zu.

Auto-Schlacht

Solange die Moral stimmt, schuften Ihre Leutchen fleißig – und haben irgendwann eine nette Armee gebastelt. Um die wieder loszuwerden, ziehen Sie entfernt an Panzer oder Schiffe erinnernde Kleinst-Icons von Ihrer Provinz zur

gegnerischen. Die resultierende Schlacht wird vom PC anhand Ihrer Befehle berechnet. Einziges Highlight ist die Forschung, die übersichtlich und komfortabel vonstatten geht. Dank seiner relativ kurzen Züge und den Automatik-Kämpfen eignet sich **Deadlock 2** gut für Internet-Partien. **LA**

Deadlock 2

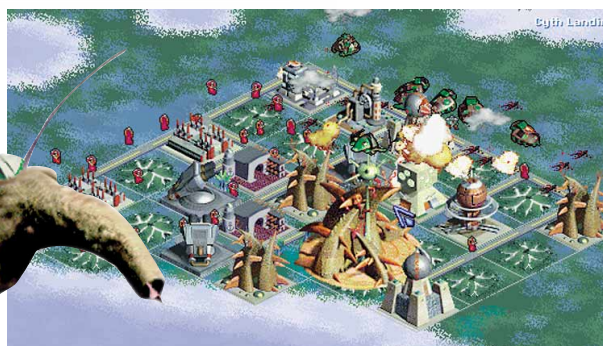
Genre: Strategiespiel
Anspruch: Fortgeschrittene
Sprache: Englisch (Deutsch in Vorb.)
Preis: ca. 110 Mark
Hersteller: Accolade
System: Windows 95
Anleitung: Englisch (Deutsch in Vorb.)
Festplatte: ca. 65 oder 300 MByte
Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis sieben (Netzwerk, Internet)
3D-Karten: ☐ Direct 3D ☐ 3Dfx ☐ Power VR ☐ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 60	Pentium 90	Pentium 133
16 MByte RAM	32 MByte RAM	32 MByte RAM
2fach CD	4fach CD	8fach CD

Grafik	Ausreichend
Sound	Ausreichend
Bedienung	Ausreichend
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Gut



Zähes Eroberungsspiel mit Multiplayer-Stärken.



Die automatisch ablaufenden **Kämpfe** sind wenig spannend geraten.

Rise of the Shadowhand

Dark Reign Expansion Pack

Während manche Addons ihren Namen kaum verdienen, trumft das von Dark Reign richtig auf.

Das Echtzeit-Strategiespiel **Dark Reign** bekommt Nachwuchs. Das Expansion Pack **Rise of the Shadowhand** umfaßt zwei Kampagnen mit

Dark Reign als Budget-Titel

Dark Reign wandert mittlerweile für nur 40 Mark über die Ladentheke. Greifen Sie ruhig zu – wir haben das komplexe Echtzeit-Strategiespiel mit 86% Spielspaß bewertet.

Martin Deppe



Viel Stoff fürs Geld

In der momentanen Flut von Echtzeit-Addons schießt Rise of the Shadowhand den

Vogel ab, denn hier bekommen Sie allerhand geboten. Die zwei Kampagnen bügeln zudem die niedrige Missionszahl von Dark Reign aus. Und die grün-bunte Landschaftsgrafik hebt sich wohltuend von der gewohnten düster-braunen des Originals ab.

Ich mag vor allem die sich langsam entwickelnde Story, die neue Truppen und Gebäude geschickt einführt. Die Missionen sind schwer und angenehm abwechslungsreich. Zwar muß man meistens den Gegner vernichten, doch zuvor ist ein Dorf zu retten oder eine Massenattacke abzuwehren. Kurzum: Wer Dark Reign mag, kommt um dieses Addon nicht herum.

je sieben Missionen, in denen zwei bisher unbekannte Völker auftauchen. 13 neue Einheiten, zwei zusätzliche Gebäude und frisches Terrain runden das Paket ab.

Gestrandet auf Ninevah

Das Expansion Pack beginnt dort, wo **Dark Reign** aufhörte. Bei einer Verfolgungsjagd stranden ein Raumschiff des Imperiums und ein Rebellenflieger auf dem Planeten Ninevah. Der nach einer bekannten Hautcreme klingende Name täuscht: Auf Ninevah hausen zwei raue Völker – die Shadowhands und die Xenite. In den beiden Kampagnen sind die Einheimischen den Neuankömmlingen zunächst feindlich gesinnt. Später verbünden sich die technisch orientierten Shadowhands mit dem Imperium und die Xenites mit dem Freiheitskorps.

Truppenvielfalt

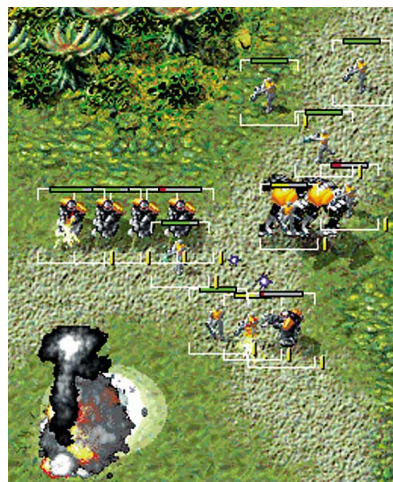
Nach und nach können Sie die Einheiten der beiden Urvölker einsetzen. Wenn Sie beispielsweise in der dritten Freiheitskämpfer-Mission ein Dorf der Xenites vor imperialen Truppen retten, bieten die Eingeborenen ihre Hilfe an. Fortan züchten Sie in Biobau-



Die hier angreifenden **Xenite-Horden** werden später zu unseren Verbündeten.

ten sechsbeinige Riesenviercher, die Verletzungen selbst heilen. Im Ausbildungslager rekrutieren Sie den neuen Power Striker, der mit Vorliebe

feindliche Kraftwerke zerstört. Auf Seiten des Imperiums kämpfen Sie von nun an mit zwei neuen Mechs: Reaper und Fury sind mit tödlichen Fernkampf-Waffen besonders effektiv gegen Xenite-Kämpfer. Beide Bündnisse setzen außerdem Spezialfahrzeuge ein, die per Selbstzerstörung den Untergrund einebnen oder Sümpfe anlegen. So können Sie eigenen Streibern den Marsch erleichtern oder feindliche Truppen behindern. **MD**



Imperiale **Mechs** kämpfen im Dschungel.

Dark Reign Expansion Pack

Genre: Echtzeit-Strategie-Addon
Anspruch: Fortgeschrittene, Profis
Sprache: Deutsch
Preis: ca. 40 Mark
Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis acht (Netzwerk, Internet)
3D-Karten: ☐ Direct 3D ☐ 3Dfx ☐ Power VR ☐ Rendition

Hersteller: Activision
System: Windows 95
Anleitung: Deutsch
Festplatte: ca. 60 MByte

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 60 16 MByte, 2fach CD	Pentium 100 16 MByte, 4fach CD	Pentium 166 32 MByte, 8fach CD

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

Starkes Addon dank zwei neuer Rassen.



Great Battles of Caesar

Entscheiden Sie den römischen Bürgerkrieg.



Caesars **Massenschlachten** sind oft extrem unübersichtlich.

Mittlerweile ist Interactive Magic in ihrer Reihe bei **Caesar** angelangt.

Mick Schnelle

Warwohlnix

Ich spielte, sah – und konnte es nicht glauben. Interactive Magic hat an dem betagten und nicht immer nachvollziehbaren Spielkonzept so gut wie nichts verändert. Vor allem die Zugbeschränkung der Truppen durch die Kommandeure vermiest mir gediegenen Feldherrenspaß.

Grafik und Sound hätten zudem schon zu Caesars Zeiten nicht viel hergemacht, 1998 AD locken beide erst recht keinen Legionär mehr vor den Monitor.

Freunde der beiden Vorgänger erkennen sofort die schmucklosen Hexfeldkarten im Windows-Look wieder, auf denen Sie Ihre Legionen rundenweise in die Schlacht schicken. Bei neun Kämpfen gegen Pompejus schlüpfen Sie in die Sandalen des hakennasigen Lorbeerkränzträgers. Anders als in der Historie bestimmt jedoch erheblich weniger das taktische Geschick des großen Diktators den Erfolg, sondern das Kommandopunkte-Konto der einzelnen Befehlshaber. Denn dadurch wird die Anzahl der Truppen bestimmt, die pro Runde bewegt werden dürfen. **MIC**

Great Battles of Caesar

Genre: Strategie
Anspruch: Fortgeschrittene
Sprache: Englisch
Preis: ca. 90 Mark
Hersteller: Interactive Magic
System: Windows 95
Anleitung: Englisch
Festplatte: 46 bis 84 MByte
Spieler: Einer bis zwei (Modem, Netzwerk, Internet)
3D-Karten: ☐ Direct 3D ☐ 3Dfx ☐ Power VR ☐ Rendition

486 DX4/100
16 MByte RAM, 4fach CD

Pentium 100
16 MByte RAM, 6fach CD

Pentium 133
32 MByte RAM, 6fach CD

Grafik	<div></div>	Ausreichend
Sound	<div></div>	Ausreichend
Bedienung	<div></div>	Ausreichend
Spieltiefe	<div></div>	Befriedigend
Multiplayer	<div></div>	Ausreichend



Taktik-Aufguß mit vertracktem Zugsystem.

Kartenduelle im Internet

Magic – Duell der Weltenwandler

Black Lotus, Moxe, Doppelländer – im Internet können sich Magic-Fans diese Karten jetzt endlich leisten.



In **Shandalar** bekriegen Sie Magier-Schergen.

Die Computer-Umsetzung des Sammelkartenspiels **Magic – The Gathering** war bei Fans wegen des lauen Einzelspieler-Modus umstritten. **Duell der Weltenwandler** ent-

hält das um den langersehnten Multiplayer-Modus für Netzwerk oder Internet erweiterte Computer-Magic, ergänzt durch Karten der Serien Legends und The Dark. Die deutsche Version wird zusätzlich mit den Spells of the Ancients ausgeliefert, die neben den Unlimited-, Arabian Nights- und Antiquities-Reihen auch den »Sealed-Deck«-Turniermodus bieten.

Rüdiger Steidle



Nur für Fans

Magic zieht seine Faszination aus Duellen gegen menschliche Mitspieler. Mit Duell

der Weltenwandler bekomme ich jetzt endlich eine Chance, meine Decks live auszutesten. Zwar verzichtet Microprose auf den Sammel- und Tausch-Aspekt, letztendlich zählt aber doch nur der Spielspaß – und da ist Magic weiter ungeschlagen.

Für Solospieler bietet Duell der Weltenwandler zu wenig. Einsteiger werden trotz Tutorial und gut aufgemachtem Handbuch nur unzureichend in die Materie eingeführt. So eignet sich das Paket nur für Spieler, die wenigstens eins der beiden Hauptprogramme noch nicht besitzen und über einen Internet-Zugang verfügen.

Kampf in Shandalar

Im Solo-Modus durchqueren Sie das Fantasy-Reich Shandalar und setzen sich im Kartenkampf mit den Schergen von fünf Magiern auseinander. Zwar sieht die Welt bei jedem Neustart anders aus. Die Motivation in diesem Teil des Spiels hält aber wegen der wenig abwechslungsreichen Gegner und der unansehnlichen Grafik nicht lange vor.

Netz-Zauber

Mehr Spielspaß bietet da die neue Multiplayer-Option: Die amerikanische Version des Spiels enthält die Zugangs-Software für das Total Entertainment Network, das auf US-Kunden ausgelegt ist. Der interessierte Spieler ist also gezwungen, beim Einloggen etwas zu mögeln. Microprose arbeitet aber der-



Nach langem **Kartenkampf** sind beide Konkurrenten geschwächt.

zeit an einer Fassung, die auch hierzulande den kostenlosen Zugang zur Weltliga »Manalink« ermöglicht. Dort tummeln sich in mehreren Arenen bis zu hundert Magier. Sobald Sie sich mit

einem Gegner im Chat über die Duell-Optionen einig geworden sind, kann es losgehen. Je nach Ausgang des Kampfs klettern die Spieler die Rängeleiter empor – oder sinken weiter ab. **RS**

Kostenlos in die Weltliga

Besitzer von Magic – The Gathering können sich die Multiplayer-Erweiterung und die TEN-Software auch kostenlos herunterladen: Die Adresse lautet <http://www.gathering.net/manalink>.

Magic – Duell der Weltenwandler

Genre: Strategie
Anspruch: Fortgeschrittene, Profis
Sprache: Englisch (Deutsch in V.)
Preis: ca. 90 Mark
Hersteller: Microprose
System: Windows 95
Anleitung: Englisch (Deutsch in V.)
Festplatte: ca. 90 bis 520 MByte
Spieler: Einer bis zwei (Netzwerk, Internet)
 3D-Karten: ☐ Direct 3D ☐ 3Dfx ☐ Power VR ☐ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
486 DX4/100 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 90 32 MByte RAM, 8fach CD Internet-Zugang	Pentium 133 32 MByte RAM, 8fach CD Internet-Zugang

Grafik	Ausreichend
Sound	Ausreichend
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Sehr gut

Nur im Internet spaßiges PC-Kartenspiel.

