

Strategie

Jörg Langer



Grummel: Diesen Monat ist wieder keine testfähige Version von **StarCraft** gelandet. Blizzard feilt noch immer an dem Programm und an der deutschen Lokalisierung (siehe Report auf S. 28). Auch das von allen Aufbau-Fans sehnsüchtig erwartete **1602** ist nicht fertiggeworden, der bereits »felsenfeste« Termin wurde verschoben.

Egal, wir Strategen können diesen Monat trotzdem aus dem Vollen schöpfen! **Battlezone** beweist, daß die Luft aus dem Echtzeit-Genre noch lange nicht raus ist.

Als General sind Sie für Basisbau, Ressourcensammeln und Angriffe zuständig – aber nicht aus der Vogelperspektive gesehen, sondern vom 3D-Cockpit verschiedener Kampfvehikel aus. **Dark Omen** ist ebenfalls erfrischend anders, hier führen Sie tapfere Fantasy-Regimenter über stufenlos dreh- und zoombare Schlachtfelder.

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	NEU	89%
4	Total Annihilation	Echtzeit-Strategie	11/97	88%
5	Command&Conquer Gold	Echtzeit-Strategie	-	88%
6	Alarmstufe Rot	Echtzeit-Strategie	-	87%
7	Incubation	Taktik	11/97	87%
8	Dark Omen	Echtzeit-Strategie	NEU	86%
9	Dark Reign	Echtzeit-Strategie	11/97	86%
10	Dungeon Keeper	Echtzeit-Strategie	-	86%
11	Master of Orion 2	Strategie	-	85%
12	Constructor	Aufbauspiel	10/97	85%
13	Lords of Magic	Strategie	01/98	84%
14	Demonworld	Taktik	10/97	84%
15	Siedler 2	Aufbauspiel	-	84%
16	Akte Europa	Echtzeit-Strategie	11/97	83%
17	Pazifik Admiral	Taktik	10/97	83%
18	Panzer General 3D	Taktik	12/97	82%
19	Leviathan	Echtzeit-Strategie	11/97	81%
20	Worms 2	Taktik	11/97	80%
21	Myth	Echtzeit-Strategie	12/97	80%
22	Final Liberation	Taktik	12/97	79%
23	Imperialismus	Strategie	10/97	79%
24	Deadly Games	Taktik	-	79%
25	Sim City Network Edition	Aufbauspiel	-	78%

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

STRATEGIE

"Zum Erfolg führen hier taktisches Agieren (meist unter Zeitdruck), Ressourcen-Management und strategische Planung." (Strategiespiele, Hexfeldtaktik, Aufbauspiele, Wirtschafts-simulationen, Denkspiele)

Inhalt

Titelstory

Battlezone Test	50
Battlezone Mission	52
Battlezone Truppen	56
3D-Strategie-Vergleich	58

Tests

Dark Omen	76
Liberation Day	82
Dunkle Manöver	84
Ubik	86
Warbreeds	90
Council Wars	90
Seven Years War	92
Earth 2140 Add-on 2	92
Shanghai Dynasty	93

Epische Fantasy-Gefechte



Warhammer Dark Omen



Krachende Kanonen, hämmernde Hufe, klirrende Klingen:

Der Warhammer-Nachfolger bietet die wildesten Schlachten, seit sich Menschen und Orks die Rüben einhauen.



Prächtige 3D-Schlachtfelder

Dark Omen unterscheidet sich von anderen Echtzeit-Strategiespielen vor allem durch die frei wählbare Perspektive. Mit Maus und Pfeiltasten drehen, zoomen und scrollen Sie das in Pseudo-3D gehaltene Schlachtfeld nach Belieben. Die Szenerien wirken sehr plastisch; Bäume, Flüsse und allerlei Gebäude blockieren die Sicht der Einheiten. Hinterhalte und überraschende Manöver sind an der Tagesordnung.

Gleich in der ersten Schlacht müssen die Grollbringer einen kleinen Handelsposten vor marodierenden Grünhäutern schützen. Die Siedlung liegt an einem malerischen See, der von einem Wasserfall gespeist wird. Nachdem Sie Ihre Truppen in der Aufstellungszone platziert haben, kommen auch schon mehrere aggressive Krummbeiner heranmarschieren. Ihre Schützen halten die Anhöhe vor dem Dorf feindfrei, die Fußtruppen stoppen den gegnerischen Vormarsch. Dann stoßen die ruhmreichen Grollbringer-Reiter den Orks in die Flanke. Wenige Nahkampfsekunden später türmen die Grün-

Wenn Sie als Computerspieler Ihre Brettspiel-Freunde mal so richtig demütigen wollen, zeigen Sie ihnen einfach **Dark Omen**.

In der PC-Umsetzung des **Warhammer-Tabletops** werfen Sie keine Würfel auf die Tapeziertischplatte, sondern Fantasy-Regimenter in die

Echtzeit-Schlacht; grüner Filz wird durch schmutzige Hochglanz-Schlachtfelder ersetzt.

Und das Beste: Sämtliche Nervendetails, die den Vorgänger **Shadow of the Horned Rat** zum Fall für leidensbereite Strategie-Fetischisten machten, wurden ausgemerzt.

Untote sterben langsam

Stellen Sie sich die Welt von **Warhammer** als mittelalterlichen Kontinent vor, auf dem sich neben den Menschen grünhäutige Orks, mächtige Zauberer und wahnsinnige Zwerge herumtrollen. Der in Altdorf ansässige Kaiser baut bei der Verteidigung seines

Reiches am liebsten auf Söldner. Dann werden nämlich keine Abfindungen fällig, wenn sich das erwartete Scharmützel mal wieder als Megaschlacht gegen eine ganze Ork-Armee entpuppt. In des Kaisers Gunst stehen vor allem die Grollbringer-Haudegen, deren Hauptmann Sie verkörpern. Als aus dem Süden des Kaiserreichs Berichte von berstenden Gräbern und wandelnden Toten kommen, sollen Sie nach dem Rechten sehen. Wieso aber bekommen Sie nur Vorräte für die Hinreise mit?

Facts

- 5 Kapitel
- verzweigende Story
- 60 Truppentypen
- 17 Magieobjekte
- 31 Zaubersprüche
- 10 Zwischensequenzen

häuter und werden von der Kavallerie niedergedrückt. Wenn nur der restliche Feldzug ebenso einfach wäre ...

Echtzeit ganz anders

Während bei den meisten Genre-Vertretern einzelne Figuren aufeinander losgehen, kommandieren Sie in **Dark Omen** gleich ganze Regimenter mit bis zu 20 einzeln dargestellten Soldaten. Wenn es zum Kampf kommt, löst sich die im Marsch gewährte Exerzierplatz-Ordnung auf. Schließlich hat derjenige Verband



Riesenhafte Gebäude wie dieser Wehrturm peppen die Landschaft auf.



Nach Missionsende ist das **Feld der Ehre** mit Gefallenen übersät.

den Vorteil, der zuerst zum Sturmangriff ansetzt. Danach verkeilen sich die beiden Einheiten im Nahkampf und sind so lange nicht mehr direkt steuerbar, bis eine die Flucht ergreift. Das lässt sich durch Zaubersprüche, Spezialwaffen (wie dem feuerspuckenden Grollbringer-Schwert) oder Eingreifen weiterer Verbände beschleunigen. Besorgte Generäle stacheln ihre Mannen durch heftiges Mausgeklacke zusätzlich an. Nachdem so die Kampfstärke-Anzeige in den roten Bereich gehievt wurde, schlagen die Soldaten für kurze Zeit noch stärker drein.

Individuelle Kampfeinheiten

Das martialische Geschehen kommt durch die vielen grafischen Details und die gelungene Soundkulisse glaubhaft rüber. Pferdehufe trommeln über den Untergrund, Einschläge krachen und Schwertgeplänkel deutet auf Nahkämpfe hin. Jedes Regiment hat einen Anführer, der sich immer wieder zu Wort meldet (»Gegner vernichtet!«). Die Menschen haben vom Fußsoldaten bis zum Gralsritter einiges zu bieten, um den Orks und Untoten Paroli zu bieten. Spannend sind die Spezial-

truppen: Baumkrieger nehmen doppelten Schaden durch Feuer, Nachtgoblin-Fanatiker können nicht in Nahkämpfe verwickelt werden, und der imperiale Dampfpanzer überrollt alles, was sich ihm in den Weg stellt. Manche Regimenter fürchten oder hassen bestimmte andere, was Sie bei Ihrer Taktik berücksichtigen sollten.

Abteilung Arkanes

Neben den konventionellen Truppen gibt es noch die Feuermagier, Eiszauberer, Ork-Schamanen und Nekromanten mit ihren arkanen Spezialeffekten. Jeder Zauberer hat pro Schlacht drei oder fünf vom Programm ausgewählte Sprüche zur Verfü-

Martin Deppe



Rechts-schwenk, Ausrichten, Attacke!

Nach all den Echtzeit-Spielen des letzten Jahres kommt mir **Dark Omen** gerade recht, löst es sich doch vom typischen Schema, erst eine Basis zu bauen, dann eine Armee hochzurüsten und schließlich den Gegner zu überrollen. Statt dessen schlage ich einzelne Schlachten, in denen die Bildung einer Frontlinie, geschickt versteckte Reservetruppen und vor allem viel Magie den Ausschlag geben.

Der Zufallsfaktor wurde im Vergleich zu *Shadow of the Horned Rat* deutlich runtergefahren, spielt aber immer noch eine wichtige Rolle: Wenn mein kostbarer Magier im ersten Pfeilhagel zu Boden geht oder ein Katapult per Glückstreffer meine halbe Grollbringer-Reiterei plättet, hilft nur noch der Neustart des Szenarios. Außerdem kann man es sich selten leisten, nach hohen Verlusten weiterzuspielen: Eins, zwei Missionen später ist dann meistens endgültig Schluss. Wer aber eine Schlacht auch zwei- oder dreimal spielt, bis er sie souverän gewinnt, freut sich an seiner immer stärker werdenden Armee und kann die spannende Fantasy-Story in vollen Zügen genießen.



In **Dark Omen** **schweben** Sie quasi über dem Schlachtfeld mit seinen Wappen-tragenden Kampfeinheiten.



Auf der **Landkarte** verfolgen Sie den Vormarsch Ihrer Armee.

Jörg Langer



Super Schlachten-Simulation

Während mich mit dem Vorgänger eine tiefe Haß-Liebe-Beziehung

verband, kann ich Dark Omen vorbehaltlos empfehlen: Der jüngste Warhammer-Sproß ist gleichzeitig spielbar, spannend, farbenfroh und atmosphärisch dicht. Und nebenbei auch noch die bislang glaubwürdigste Simulation einer mittelalterlichen Feldschlacht – Fantasy hin, Märchentruppen her. Im Gegensatz zu Myth fühle ich mich hier wirklich als Bildschirm-Feldherr. Ich schicke große Truppenverbände in die Schlacht, die gut getimte Schwenks durchführen und wilde Attacken reiten. Kavallerie lockt unvorsichtige Gegner in die Falle, feindliche Goblins stürzen sich auf jede Kiste Gold, die irgendwo herumliegt. Vor allem die Armeeverwaltung sorgt für Freude, selbst die anfänglich ungeliebten Flagellanten habe ich nach einigen Heldentaten in mein Herz geschlossen.

Besser als Demonworld

Dark Omen erinnert in vielen Punkten wie Truppenpflege, Magieobjekte und Nahkampfsystem an Demonworld. In wesentlichen Punkten übertrifft es den Hexfeld-Konkurrenten sogar – die Atmosphäre ist noch besser, die Schlachten kommen dank des Echtzeit-Faktors realer rüber. Einen Nachteil hat die latente Hektik freilich: Wenn Sie trotz der Karte einmal die Übersicht verlieren, passiert oft das gleiche mit der ganzen Schlacht. Sei's drum, Dark Omen ist das beste Echtzeit-Strategiespiel ohne Ressourcenabbau.



Diese mächtigen **Gralsritter** erhalten Sie leider nur leihweise zur Verstärkung.

gung, die unter Magiepunkteverbrauch losgepfeffert werden. Die maximal einsetzbaren Punkte werden pro »magischer Runde« (dauert etwa eine Minute) ausgewürfelt, und sparen sich nicht auf. Viele der Sprüche sind Angriffszauber wie Eisstürme oder Feuerlanzen, andere dienen dem Teleport oder dem Schutz eigener Truppen. Fortgeschrittene Magier lassen auch schon mal einen Kometen in einen Feindtrupp knallen oder lähmen ein Regiment, um es zum idealen Ziel für die eigenen Mörser zu machen.

Aus Fehlern gelernt

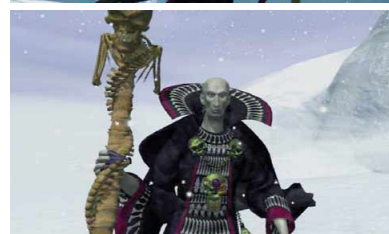
Im umstrittenen Vorgänger von **Dark Omen** steckten mehr Designsünden als Trollzähne im Kopfschmuck eines Orkhäuptlings. Aus dem Schlachtgetümmel das richtige Ziel herauszupicken, war Glückssache, »Friendly Fire« an der Tagesordnung.

Kanonen explodierten ohne Feindeinwirkung, Magier sprengten sich selbst in die Luft. Solche lustigen Zwischenfälle luden zum Neustart ein, und irgendwann mal zum Verbrennen der Spielepackung. Der absonderlichste Einfall war, dem Spieler nur alle paar Schlachten das Ersetzen einiger weniger getöteter Soldaten zu erlauben – Frust-Maximierung total.

Von solchen Motivationskillern bleiben Sie im Nachfolger verschont.

Jeder Verband trägt eine Standarte, die für alle Aktionen wie »Anwählen« oder »Angreifen« herhält. Sobald sich eine Einheit nicht mehr auf dem Bildschirm befindet, zeigt ihre Flagge an, in welcher Richtung sie zu

finden ist. Mittels der Wapen können Sie Ihre Kanoniere sogar dann auf einen Feindhaufen feuern lassen, wenn Sie keine der beiden Einheiten im Blick haben. So bleibt Ihnen viel Rumgescrolle und Sucherei erspart, die Schlachten sind viel besser zu beherrschen. Wegpunkte verhindern zudem, daß ein



Zwischensequenz: Der Nekromant ruft den im ewigen Eis eingeschlossenen **Skelett-Fürsten** ins untote Dasein zurück.

Trupp Pistoliere genau durchs eigene Abwehrfeuer latscht.

Armee-Fürsorge

Auch das vormals ausufernde Icon-System wurde auf



Ohne 3D-Grafik und bei mittlerer Detailstufe kann sich Dark Omen immer noch sehen lassen.



In einer Schlucht schießt unser Magier eine **Flammenlanze** ab.



Zwischen den Einsätzen stehen immer wieder **Entscheidungen** an, die sich teils sofort, teils erst sehr viel später auswirken.

ein Minimum zusammenge-
stutzt, die Formationen sind
komplett entfallen. Bis auf
das Verändern der Staffe-
lungstiefe des Regiments per
Plus-/Minus-Taste geben Sie
alle Befehle über eine einzige
Steuerungs-Rose. Die zeigt
auch gleich noch die wichtig-

mehreren Stufen erhöhen.
Gefundene Spezialwaffen
werden in Windeseile neuen
Regimentern zugeordnet. Die
Armeeliste zeigt zudem die
Erfahrung der Einheit an –
die gewinnen Ihre Bataillone
allerdings nur, wenn sie auch
wirklich aktiv mitkämpfen.



Unser **Dampfpanzer** setzt den Orks mächtig zu – unten links beschwert sich deren Boß.

sten Infos zur angewählten
Einheit, etwa die Zahl der ver-
fügbaren Magiepunkte oder
die Zwangspause, bis die
nächste Salve abgefeuert wer-
den kann. Verluste können
Sie nun nach jeder einzelnen
Schlacht in beliebiger Höhe
ersetzen, wenn nur die Gold-
reserven ausreichen. Außer-
dem läßt sich die Panzerung
der meisten Einheiten in

Dreiteiliger Feldzug

Der Feldzug teilt sich in ei-
nen Prolog, drei große Kapi-
tel in verschiedenen Regio-
nen des Reiches und den
Endkampf auf. Immer wie-
der werden Sie vor Entschei-
dungen gestellt: Verteidigen
Sie einen Turm, oder führen
Sie eine Bonus-Schlacht und
müssen ihn dann zurücker-



Ein **Baumkrieger** hilft unseren Ordensrittern gegen die Skelettretter.



Der Aufruf der **Übersichtskarte**
pausiert das Geschehen.

obern? Durch solche Ver-
zweigungen erhalten Sie mal
andere Gegenstände, mal wei-
tere Kampfeinheiten. Wenn
Sie jemanden eskortieren
sollen und dabei zwar die
Gegner töten, aber auch den
Schutzbefohlenen verlieren,
wird dies entsprechend kom-
mentiert. Das Programm
merkt sich auch zu häufige
Abschweifungen von der
Hauptstory und setzt Ihnen
später ein wesentlich schwie-
rigeres Schlüsselszenario vor.
Zwischen den Einsätzen un-
terhalten sich die Hauptcha-
raktere als animierte Por-

traits; wichtige Ereignisse wer-
den durch aufwendige Zwi-
schensequenzen illustriert.

Menschliche Duelle

Neben dem Solospiel stellt
Dark Omen einen Mehrspie-
lermodus bereit, bei dem Sie
Armeen in verschiedenen
Preisklassen frei aufstellen
dürfen. So kann Ihr Gegenü-
ber eine riesige Horde untrai-
nierter Orks ins Feld führen,
während Sie auf einige weni-
ge Elite-Untote setzen, die un-
ter ihrer magischen Zusatz-
ausrüstung schier zusam-
menbrechen. Im Multiplayer-
Gefecht gibt es außerdem
noch einige besonders heftige
Zaubersprüche. **LA**



Nach der Schlacht werden **Verluste**
ersetzt und Gegenstände verteilt.

Warhammer Dark Omen

Genre: Echtzeit-Strategie
Anspruch: Fortgeschrittene, Profis
Sprache: Deutsch
Preis: ca. 100 Mark
Spieler: Einer bis zwei (Modem, Netzwerk, Internet)
3D-Karten: ☒ Direct 3D ☐ 3Dfx ☐ Power VR ☐ Rendition

Hersteller: Electronic Arts
System: Windows 95
Anleitung: Deutsch
Festplatte: ca. 30 bis 260 MByte

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 100	Pentium 133	Pentium 166
16 MByte, 4fach CD	16 MByte, 8fach CD	32 MByte, 8fach CD
	3D-Karte	3D-Karte

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

Actionreiche Märchenschlachten-Simulation.



Geheimtip für Taktikprofis

Liberation Day

Die Fortsetzung des SF-Strategiespiels *Fallen Haven* führt den Kampagnenmodus zurück und wartet statt dessen mit ausgefeilten Einzelszenarios auf.

Facts

- 60 Kampfeinheiten
- 72 Gebäude
- 50 Missionen
- 23 Sonderaktionen

Das vor einem Jahr erschienene Sciencefiction-Strategiespiel *Fallen Haven* war dank eines spannenden Kampagnenteils eine Delikatesse für ProfiTaktiker – ohne einengendes Missionskorsett schlug man sich mit dem Gegner um die Provinzen des Planeten New Haven.

Jetzt kommt der Nachfolger *Liberation Day* auf den Markt, der leider denselben gewichtigen Schwachpunkt des ersten Teils aufweist: Die veraltete Grafik macht viel Phantasie nötig, um in den Pixelwüsten auf dem Bildschirm tatsächlich Elite-Trooper, Mondbuggies und Schwebepanzer zu erkennen.

Für Helikopter sind Gebirge, Minen und Mauern keine Hindernisse.



Glanzpunkt gestrichen

Nach den Tauranern und Erdlingen in Teil 1 gehen jetzt gleich vier Rassen aufeinander los. Sie spielen die Terraner, die insgesamt vier Kontinente erobern wollen, Provinz für Provinz. Der Glanzpunkt von *Fallen Haven* war, daß man zwischen den Schlachten seine Lände-



Selbst in der Nah-Ansicht (Auflösung 640 mal 480) kann man die Einheiten nur schwer erkennen.

reien ausbaute und mit Truppen ausstaffierte, die Gegenangriffe des Computers abwehrten. Attacken führte man mit Hilfe von Raumschiffen durch, wobei Landeplatz und beförderte Trup-

penfracht einiges an Planung erforderten. In Teil 2 bauen Sie nur noch Ihre jeweilige Startprovinz aus, die Streitmacht läßt sich nicht vergrößern. Für jede angegriffene Provinz ist vorgegeben,

wieviele Kaufpunkte Sie haben; Ihre Armee stellen Sie erst auf dem Schlachtfeld zusammen. Wenn Sie den Kampf verlieren, probieren Sie's nochmal – Nachteile entstehen Ihnen nicht.

Pyramidensturm

Auf der Kontinentkarte klicken Sie auf eine der angrenzenden Provinzen, ein kurzer Text verrät, was Sie ungefähr erwartet. Da sollen Gefangene befreit, ein Wissenschaftler gerettet, Minenfelder geräumt oder eine Pyramide erobert werden. Ein Szenario läuft immer so ab: Mittels vorgegebener, durch nichts (außer dem Schwierigkeitsgrad) veränderbarer Kaufpunkte platzieren Sie eine Streitmacht in den Aufstel-



Unsere LAV-Fahrer haben die zehnte von elf Ausbaustufen erreicht.



Ein gegnerischer
Zeppelin wirft neue
Bodentruppen ab.

Spezialaktionen

Der interessanteste Aspekt von **Liberation Day** sind die »automatischen Einheiten«.

Hinter diesem Begriff verstecken sich Spezialaktionen, die Sie mitten in der Schlacht auslösen können. So erlaubt es ein in der Basis gebauter Helikopterstützpunkt, zu jeder Zeit und an jeder Stelle vier Infanteristen landen zu lassen. Das ist vor allem deshalb span-



Den **Eingang** dieser Pyramide müssen wir erreichen, um die Mission zu gewinnen.

Ressourcen, die Sie in den Ausbau Ihrer Heimatbasis stecken – Lasertürme und Mauern helfen, Gegenangriffe abzuwehren.

Granaten-Weitwurf

Die rund 60 Kampfeinheiten teilen sich auf die vier Rassen auf. Infanteristen dürfen als einzige durch Wälder latschen und sind dabei schwer zu treffen. Besonders interessant ist der Grenadier, der seine Granaten sogar über Berge werfen kann. Die Kampfvehikel reichen vom Buggy bis zum superschweren Panzer, auch einige schwimmende, schwebende und fliegende Einheiten stehen später bereit. Die Truppen unterscheiden sich im angerichteten Schaden, der Panzerung, der Feuerreichweite und -frequenz sowie den Aktionspunkten. Durch Forschung verbessern Sie diese Werte. Forschungspunkte erhalten Sie für jedes Wissenschaftszentrum, neben dem am Gefechtsende eine eigene Einheit steht.



Die Spezialattacke **Nuklearschlag** ist der aufwendigste Effekt im ganzen Spiel.

Jörg Langer



Altbacken, aber fordernd

Lassen Sie mich erstmal Tacheles reden: So bieder, wie dieses Spiel

ausschaut, dürfte es sich eigentlich in keine 1998er Spielepackung trauen – es sei denn in einen unbedruckten Recycling-Karton. Liberation Day hat zwar viele Qualitäten, aber so gut versteckt, daß ausschließlich Kenner sie finden und schätzen werden. Nur die Designer wissen zudem, weshalb sie den dynamischen Feldzugmodus des Vorgängers zum uninspirierten Basisbau- und Forschungs-Pausenfüller degradiert haben.

Auf der Haben-Seite gibt's zum Glück ebenfalls einiges. So sind die Szenarios variantenreich und fordernd – wann mußten Sie zuletzt einen bestimmten Gegner am Leben lassen, weil sonst automatisch das Zielgebäude gesprengt wird? Die Vielzahl der Einheiten, das automatische Gegenfeuer und die Spezialaktionen à la Nahkämpfer-Abwurf sorgen für taktische Finesse. Wer die schlichte Präsentation überwinden kann, erhält reichlich Tüftelstoff; mir hat's tagelang Spaß gemacht.

läßt sich auf fitzelige 1024 mal 768 Pixel erhöhen. Per Skirmish-Funktion wählen Sie unter zwei Dutzend Einzelschlachten, im Netzwerk dürfen bis zu vier Spieler mit einer anderen Rasse ran. **LA**

Liberation Day

Genre: Taktikspiel
Anspruch: Fortgeschrittene, Profis
Sprache: Englisch (Deutsch in Vorb.)
Preis: ca. 100 DM
Spieler: Einer bis zwei (an einem PC, per Modem), bis vier (Netzwerk)
3D-Karten: ☐ Direct 3D ☐ 3Dfx ☐ Power VR ☐ Rendition

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

Grafik	Ausreichend
Sound	Ausreichend
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Gut

Anspruchsvolle Taktik für Tüftler.



Battle-Isle-Macher auf Abwegen

Dunkle Manöver

Ein Verbrechersyndikat bedroht die Weltordnung und kann nur Schlacht für Schlacht von cleveren PC-Strategen zurückgedrängt werden.

Während der 30er Jahre galt Unternehmertegeist noch etwas. Da reichten ein paar Millionen Dollar aus, um ein internationales Konsortium mit Weltherrschaftsambitionen zu gründen und sich zu dessen Anführer aufzuschwingen. Ernest Savage und seinem Verbrechersyndikat R.A.T. nützt das

allerdings gar nichts. Denn ein Geheimdienst mit dem einfallsreichen Namen Organisation X setzt alles daran, ihm die Suppe gründlich zu versalzen. Als

Agent besagter Spezialtruppe sollen Sie das **Dunkle Manöver** von R.A.T. verhindern.

Weltweite Kämpfe

Kreuz und quer über den Globus verteilt erwarten Sie rund 20 Schlachten, in denen Sie rundenweise mit Vehikeln unterschiedlichster Bauart gegen R.A.T. vorgehen. Alles beginnt in Belgisch-Kongo, wo eine Opiumplantage entdeckt wird und die Organisation X Sie damit beauftragt, das Drogennest auszurauchern. Bevor Sie sich ins Gefecht stürzen, wählen Sie aus, welche Wagen Sie mitnehmen wollen. Da nur eine bestimmte Anzahl von Fahrzeugen erlaubt ist, müs-

sen Sie sich vorab entscheiden, mit wievielen Motorrädern, Jeeps oder Panzern Sie sich in die Schlacht wagen.

Punktgenau

Am Eingang zur Plantage erwartet Sie ein Kollege, der Ihnen die exakten Missionsziele erläutert. Danach nehmen Sie Ihre Fahrzeuge genauer unter die Lupe. Alle Vehikel sind mit einer bestimmten Anzahl von Agenten besetzt (die nur als Zahl auftauchen). Jeder kann immer nur eine Handlung auf einmal ausführen. Zu-



Na prima, das **Nachschub-Depot**, samt Munition und ein paar herrenlosen Autos, ist nur spärlich gesichert.

Facts

- 4 unterschiedliche Regionen
- über 20 Missionen
- 20 verschiedene Einheiten
- 30 Gegenstände und Waffen

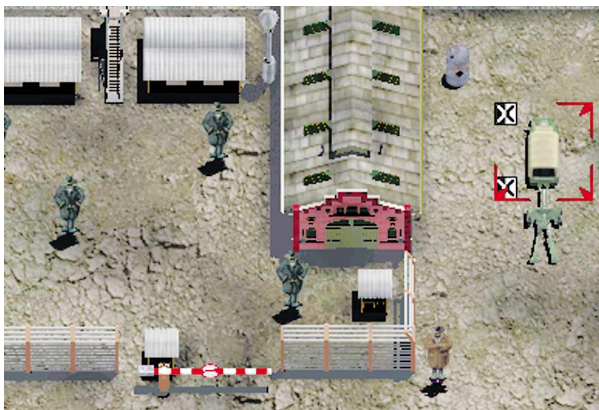
dem kostet jede Aktion ein paar Punkte, und die sind pro Fahrzeug streng limitiert. Meist ist die Wahl zwischen Bewegen und Schießen aus der jeweiligen Situation heraus fast vorgegeben. Die Entscheidung für oder gegen eine Aufrüstung der Wagen wird schon komplizierter. Zwar können Sie aufgesammelte Extras wie bessere Panzerungen, Schneereifen oder Waffen stets in die Karossen einbauen, ohne erst das Material dorthin transportieren zu müssen. Doch während Sie sich dem Upgrade widmen, zerstört vielleicht der Gegner bereits Ihr Fahrzeug.



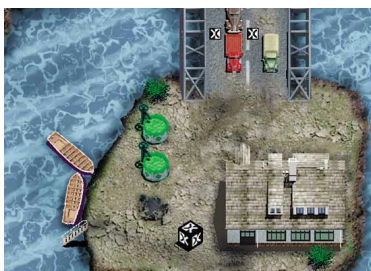
Gegnerische Einheiten in **Feuer-Reichweite** werden per Knopfdruck stets vollautomatisch markiert.



Die grünen Kreuze zeigen Ihnen auf einen Blick den maximalen **Bewegungsradius**.



Drei Trenchcoat-bewehrte Geiseln erwarten ihre Rettung.



Das Hauptquartier des verräterischen Colonels wurde soeben erobert.



Stete Luftangriffe sollen unsere Basis zermürben.

Agenten sterben einsam

Da Sie die meisten Missionen gegen eine starke Übermacht bestehen müssen, sollten Sie die gegnerischen Kampfwagen nicht allzu stark beschädigen. Besser, Sie schalten die darin sitzenden Schergen aus und übernehmen die Karre. Im Idealfall ist eine Schrotflinte somit effektiver als der fetteste Mörser. Gehen Ihnen die eigenen Mannen unterwegs mal aus, werben Sie ein paar neue mit Wodka an, der am Wegesrand zu finden ist. Abstecher zu den überall auf der Karte

herumlungern den Außenagenten sind meist lohnend. Diese Burschen wissen, wo sich versteckte Nachschubdepots befinden. Außerdem kommen Sie so an neue Informationen und Befehle von Ihrer Zentrale.

Teure Wagenpflege

Während all dieser Aktionen müssen Sie stets den Zustand Ihrer Vehikel im Auge behalten. Sprit wird auf die Dauer knapp, Munition ebenso, und der Fahrzeugrahmen kann nur einer bestimmten Zahl von Treffern trotzen. Nachtanken, Aufmunitionieren und Reparieren

kosten zwar wertvolle Aktionspunkte, lohnen sich aber auf Dauer. Auch die Waffen nutzen sich im Laufe des Gefechts ab, und der Motor gibt irgendwann seinen Geist auf. Bis dahin haben Sie hoffentlich Ersatzteile gefunden, ansonsten verwandelt sich Ihr Fuhrpark nach und nach in einen Schrottplatz. Da Sie die Wagen von einer Schlacht in die nächste mitnehmen, kann ein mit nur wenigen Autos knapp gewonnenes Gefecht schon beim nächsten Scharmützel das Aus bedeuten.

Hör mal, wer da spricht

Zwischen den Kämpfen wird die simple Hintergrundstory von einem Sprecher auf Hörspielniveau weitererzählt; Animationen oder illustrierende Bilder fehlen völlig. Deshalb sehen Sie von Grönland, Mexiko oder dem Hi-

malaja eigentlich nichts, nur die Geländekarten deuten ein wenig an, wo Sie sich gerade befinden. Nach rund 20 Schlachten ist der Kampf dann (hoffentlich) gewonnen. Danach können Sie sich mit bis zu sechs Mitspielern im Netzwerk austoben. **MIC**

Mick Schnelle



Spannend trotz Mankos

Mit Dunkle Manöver haben der Ex-Battle-Isle-Designer Bernhard

Ewers und sein Team ein interessantes Spiel mit vielen Feinheiten geschaffen. Die Szenarien sind abwechslungsreich und spannend, und hat man die Mechanik kapier, macht Dunkle Manöver auch Spaß. Spielprinzip und Schwierigkeitsgrad wenden sich an den erfahrenen Strategen.

Absolut ärgerlich ist, daß man während der teilweise sehr langwierigen Schlachten nicht speichern kann. Zusammen mit der vorsintflutlichen Handbuchabfrage ist den Entwicklern somit der Preis für Benutzer-Unfreundlichkeit fast schon sicher. Und die ultraknappe Anleitung verschweigt wichtige Infos zum Nutzen der zahlreichen Gegenstände. Trotzdem ist Dunkle Manöver immer noch ein interessantes Spiel, das ein vom Hersteller bereits versprochenes Update leicht von vielen Mankos befreien könnte.

Dunkle Manöver

Genre:	Strategie	Hersteller:	Trinode
Anspruch:	Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 80 Mark	Festplatte:	ca. 1 MByte
Spieler:	Einer bis sieben (Netzwerk)		
3D-Karten:	<input type="radio"/> Direct 3D <input type="radio"/> 3Dfx <input type="radio"/> Power VR <input type="radio"/> Rendition		

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

Grafik	Ausreichend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Ausreichend
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Befriedigend

Strategiespiel mit Bedienungsschwächen.



Agentenhektik im Incubation-Look

Ubik

Ohne Gnade schicken Sie ein schwerbewaffnetes Agententeam in brisante Echtzeit-Kampfeinsätze. Kann Ubik Blue Bytes Incubation übertrumpfen?



Mit Psi-Kräften, Granaten und Gewehren heizt unser Team den bösen Buben ein.

Cryo, die Spiele-Schmiede aus der Eiffelturm-Metropole, will mal eben kurz das Taktik-Genre revolutionieren und greift für **Ubik** tief in die Echtzeit-Kiste. Das



Wir verteidigen ein **Kloster** gegen einen feindlichen Sturmtrupp.

zen auch um die Ausrüstung und Aufstellung einer starken Truppe. Die besteht aus maximal fünf Männern und Frauen; der Hauptagent Joe Chip ist immer mit von der Partie.

Einsamer Wolf contra Teamwork

Ihre Agenten steuern Sie als komplettes Team, in Gruppen oder einzeln; so sind beispielsweise getrennt angreifende Trupps möglich. Das Interface funktioniert wie in herkömmlichen Echtzeit-Strategiespielen – mit der Ausnahme, daß Sie bei **Ubik** Polygon-Söldner statt Panzer

sie mit einem Mausklick losmarschieren zu lassen. Wenn der Cursor auf einem Gegner ruht, verwandelt er sich in ein Fadenkreuz, und auf einen weiteren Mausklick hin eröffnen Ihre ausgewählten Agenten das Feuer. Ein ausklappbares Icon-Menü erlaubt speziellere Befehle, beispielsweise sich hinzuknien oder Gegenstände näher zu untersuchen.

Eckige Manöver

Die Bewegungen Ihrer Polygon-Mannschaft sind oft unfreiwillig komisch: Umständliche Drehungen oder Range-

Zum Befehlsgeben dient die ins Bild eingeblendete **Icon-Leiste**.

Ergebnis erinnert an eine Mischung aus **Incubation** und **Deadly Games**: Im Jahre 2019 führen Sie bis zu fünf Agenten in taktische Schlachten gegen konkurrierende Organisationen. Dabei kommandieren Sie Ihre Untergebenen nicht nur im Echtzeit-Gefecht, sondern kümmern sich zwischen den 15 Einsät-

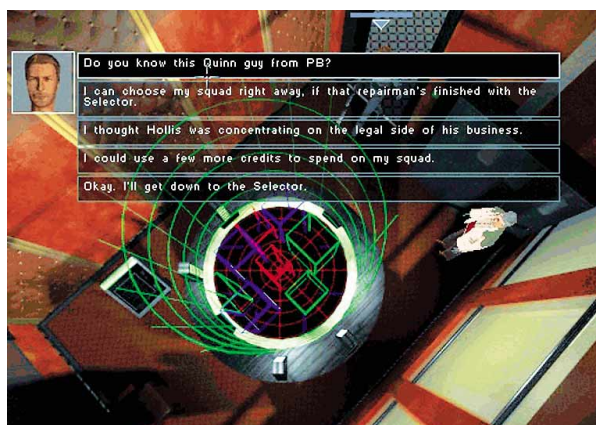


Am **Hauptquartiers-Computer** wird ein Trupp zusammengestellt.

leien vor Türen sind an der Tagesordnung. Söldner, die Sie gerade nicht kommandieren, drehen dafür keineswegs Däumchen, sondern handeln auf eigene Kappe. Und das recht intelligent, denn sie verteidigen sich verbissen und greifen auch mal an, laden ihre Wummen nach oder heilen erlittene Wunden. Die hektischen Kämpfe gegen die böse Konkurrenz finden meist in Gebäuden statt. Dabei wechseln sich enge Gänge mit weiträumigen Hallen ab.

Harter Kampf mit allen Mitteln

Neben zahlreichen Pistolen, Granaten und Sturmgewehren setzen Ihre Söldner Psi-Kräfte ein. Damit zerstören



In **einfachen Dialogen** erhalten Sie Infos zur nächsten Mission.

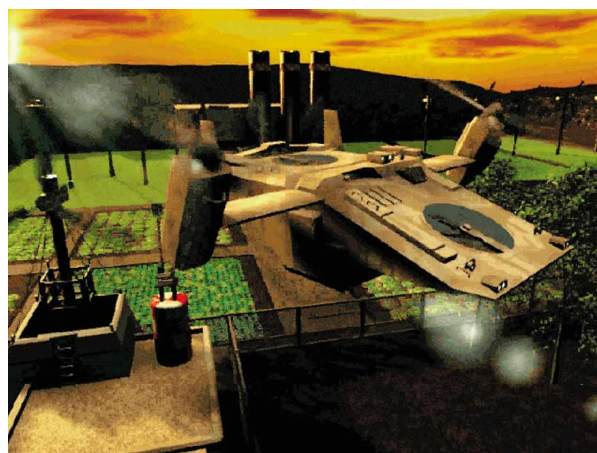


Dieser Herr hatte einen unschönen **Grafikunfall**.

sie Feinde mental (was immer das heißen mag...), bauen geistige Schutzschirme auf oder heilen gleich die komplette Mannschaft. Erledigte Widersacher lassen Medipacks, Munition et cetera zurück; fehlende oder bessere Ausrüstung kaufen Sie zwischen den Einsätzen im Hauptquartier. Hier erfahren Sie in einfachen Multiple-choice-Dialogen mit Ihrem Boss oder Wachleuten Näheres über die nächste Mission – darunter auch, wieviel Geld Ihre Firma für den Auftrag lockermacht. Neue Agenten müssen Sie nämlich selbst bezahlen; dabei sind erfahrene Veteranen deutlich teurer als Kanonenfutter-Rekruten. Weil jeder Söldner Erfahrung sammelt, besondere Fingerfertigkeit mit seiner Lieblingswaffe erlangt und so die Karriereleiter aufwärts krabbelt, geht jeder Ausflug ins Feindgebiet ganz schön an Ihre Börse. Zum Glück gibt's für jeden eliminierten Gegner Extra-Kohle.

Schlechte Regie

Den Blickwinkel können Sie jederzeit wechseln; von der Totalen bis zur Schulterkamera sind mehrere Abstufungen möglich. Auf Tastendruck wird automatisch die vermeintlich beste Perspektive gewählt – doch selbst dann sind anstürmende Gegner oder eigene Agenten oft nicht zu sehen. Daher sollten Sie



Der **Truppentransporter** fliegt unser Team zum Einsatzort.

Ihr Team zusammenhalten, denn verstreut agierende Krieger gehen gerne verloren.

Zwischen einzelnen Gebäudeabschnitten lädt das Programm nach; wer nicht per Optionsmenü die komplette Mission auf die Festplatte speichern läßt, kriegt während der Ladezeit graue Haare. Die Sciencefiction-Hintergrund-

Story mit ihren Zwischensequenzen, in denen Schwebegleiter durch düstere Häuserschluchten brausen, erinnert etwas an **Blade Runner**. Kein Wunder: Cryo hat sich an der Romanvorlage **Ubik** orientiert, die von Philip K. Dick stammt – dem geistigen Vater der Kinofilme **Blade Runner** und **Total Recall**. MD

Martin Deppe



Wo ist mein Agent?

Vorsichtig rückt mein Einsatztrupp in den nächsten Raum vor, als plötzlich Schüsse fallen.

Verflucht – wo ist nur der Feind? Hektisch schalte ich durch die Kamerapositionen, bis der Angreifer endlich zu sehen ist. Dafür sind jetzt zwei meiner Agenten aus meinem Sichtfeld verschwunden. Solche tödlichen Situationen entstehen bei **Ubik** häufig.

Cleverer Söldner

Das Manko der oft ungeschickten Kamera-schwenks bügeln meine intelligent agierenden Söldner nur zum Teil wieder aus. Dafür ist die Hintergrundstory spannend; mir gefällt auch, daß Dialoge und Plot überwiegend im eigentlichen Spiel und nicht nur in Zwischensequenzen stattfinden. Auch das umfangreiche Waffenarsenal und die Kombination physischer und psychischer Kämpfe weiß ich zu schätzen. Die grafisch gelungenen Schauplätze und Zwischensequenzen stehen leider im krassen Gegensatz zu üblen Grafikfehlern: Hier steckt ein Agentenbein in der Wand, da fehlt plötzlich das halbe Gesicht. Cryo hätte aus **Ubik** ein rundenbasiertes Taktikspiel machen sollen – der Echtzeit-Schuß ist nach hinten losgegangen.

Ubik

Genre: Echtzeit-Taktik
Anspruch: Fortgeschrittene, Profis
Sprache: Englisch
Preis: ca. 90 Mark

Hersteller: Cryo
System: Windows 95
Anleitung: Deutsch
Festplatte: 10 bis 60 MByte

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

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 133 16 MByte, 4fach CD	Pentium 166 32 MByte, 8fach CD	Pentium 200 32 MByte, 16fach CD

Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Ausreichend
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Nicht vorhanden

Fummelige Taktik-Hektik mit Tiefgang.



WarBreeds

Echtzeit-Fummelei im Schauderlook.



In der Schlacht sind die **Gen-Krieger** kaum zu unterscheiden.

Vier häßliche Alienrasen im Kampf gegeneinander, den Spielwitz und die

unschöne Grafik – so kann man das Echtzeit-Strategie-spiel **WarBreeds** zusammenfassen. Zwei der Völker dürfen Sie durch je eine Kampagne mit zwölf Szenarios führen. Armeen und Anlagen finanzieren sich durch Pflanzen, die Sie nur auf bestimmten Flächen anbauen können. Außerdem muß die Energieversorgung stimmen: Ihre Gebäude sind auf nahegelegene PSI-Türme und Stromverteiler angewiesen. Das einzige kleinere Highlight ist die Möglichkeit, Ihre Krieger im Genlabor mit genetischen Kettensägen, Peitschen oder Säure-Wurmen auszustaffieren. **MD**

Martin Deppe

Nette Idee, grausig ausgeführt

Mein erster Blick auf WarBreeds ließ mich ernsthaft darüber nachdenken, ob in den just verzehrten Pralinen etwas zuviel Alkohol drin war: Die merkwürdig animierten Alien-Truppen sind optisch schlecht von Gebäuden zu unterscheiden. Da hilft auch die Idee mit dem Waffeneinbau nichts – nach der Ausrüstung stehen Kämpfer bereit, die sich trotz unterschiedlicher Bewaffnung immer noch frappierend ähneln. Und das alles im Jahre 3 nach C&C – bäh!

WarBreeds

Genre: Echtzeit-Strategie
Anspruch: Fortgeschrittene, Profis
Sprache: Englisch
Preis: ca. 80 Mark
Hersteller: Red Orb
System: Windows 95
Anleitung: Deutsch
Festplatte: ca. 35 MByte
Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis vier (Netzwerk, Internet)
3D-Karten: ☐ Direct 3D ☐ 3Dfx ☐ Power VR ☐ Rendition

Pentium 90 16 MByte, 2fach CD
 Pentium 120 32 MByte, 4fach CD
 Pentium 166 32 MByte, 4fach CD

Grafik	Ausreichend
Sound	Ausreichend
Bedienung	Mangelhaft
Spieltiefe	Ausreichend
Multiplayer	Ausreichend

Trotz Truppensdesign: mieser C&C-Abklatsch.



Dark Colony: The Council Wars

Auf dem Mars geht's wieder rund.



Die feindliche **Taar-Basis** liegt unter schwerem Feuer unserer Truppen.

Dark Colony erschien im Herbst '97 und konnte in der damals hochschwappenden Echtzeit-Welle nicht ganz oben mitschwimmen: Der Basisbau war zu simpel und die Zahl der Truppentypen zu dürftig. Das hat sich auch mit der Missions-CD nicht geändert. **Council Wars** kommt mit 16 frischen Szenarios daher – je acht für die Menschen und die außerirdischen Taar. Beide Kriegsparteien erhalten zudem einen neuen Infanterietyp. Abgestürzte UFOs oder herumwuselnde neue Tiere peppen die karge Landschaft grafisch etwas auf, außerdem ist ein neues Artefakt auf dem Mars

versteckt. Um **Council Wars** spielen zu können, brauchen Sie das Hauptprogramm **Dark Colony**. **MD**

Martin Deppe

Toter Planet

Leider bieten mir die Ratskriege wenig neuen Stoff. Zwei Extra-Einheiten sind nicht gerade überwältigend. Vor allem dann, wenn schon das Originalspiel mit nur je neun Truppentypen aufwartete. Die Design-Änderungen kann ich getrost unter »ferner liefen« abbuchen. Dafür sorgt die stimmige Mars-Atmosphäre auch in den neuen Kampfeinsätzen wieder für einige Spannung – bis das spielerische Gähnen kommt.

Dark Colony: The Council Wars

Genre: Echtzeitstrategie-Add-on
Anspruch: Fortgeschrittene
Sprache: Deutsch
Preis: ca. 30 Mark
Hersteller: Take 2
System: Windows 95
Anleitung: Deutsch
Festplatte: 25 bis 140 MByte
Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis acht (Netzwerk, Internet)
3D-Karten: ☐ Direct 3D ☐ 3Dfx ☐ Power VR ☐ Rendition

486/66 16 MByte, 2fach CD
 Pentium 100 16 MByte, 4fach CD
 Pentium 166 32 MByte, 8fach CD

Grafik	Befriedigend
Sound	Gut
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Ausreichend
Multiplayer	Befriedigend

Mageres Add-on mit zwei neuen Einheiten.



Earth 2140 Mission Pack 2

Frisches Echtzeit-Futter für Earthlinge.



Viele Missionen ufern einmal mehr in **Massenschlachten** aus.

Seit fast einem Jahr tobt nun der Krieg zwischen UCS und ED, den beiden

Kriegsparteien aus dem C&C-Klon **Earth 2140**. Ein friedliches Ende ist nicht abzusehen: Mit dem zweiten Mission Pack wirft Topware sechs neue Einheiten in die Schlacht, darunter ein schweren Nuklearbomber oder der Sprengpanzer Goliath. Die dürfen Sie in zwei neuen, wieder reichlich schwierigen Kampagnen mit je 15 Missionen ausgiebig testen. Multiplayer-Freunde hauen sich in zehn Levels Raketen und Granaten um die Strategenohren. Außerdem gibt es zwei weitere Gebäude und einen frischen Soundtrack. Sie brauchen die CD mit dem Hauptprogramm. **MD**

Martin Deppe

Wieder hammerhart

Kaum hat die Mission begonnen, da stürmen auch schon wild feuernde Panzer meine schutzlose Basis. Selbst auf leichtester Schwierigkeitsstufe ist auch die zweite Mission-CD gewohnt schwer. Anstatt einem zumindest anfangs etwas Zeit zu lassen, sich wieder an die Bedienung zu gewöhnen, setzt Topware erneut auf Massenschlachten für Profis. Die sind mit dem neuen Mission Pack dann auch ganz gut beraten.

Earth 2140 Mission Pack 2

Genre: Echtzeit-Strategie-Add-On
Anspruch: Profis
Sprache: Deutsch
Preis: ca. 30 Mark
Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis sechs (Netzwerk)
3D-Karten: ☐ Direct 3D ☐ 3Dfx ☐ Power VR ☐ Rendition

Pentium 60 16 MByte, 2fach CD
Pentium 90 24 MByte, 4fach CD
Pentium 133 32 MByte, 8fach CD

Grafik		Befriedigend
Sound		Gut
Bedienung		Ausreichend
Spieltiefe		Gut
Multiplayer		Befriedigend

Günstige Missions-CD mit neuen Truppen.



Seven Years War

»Warcraft«-Klon aus dem fernen Asien.



Da staunt der Historiker: **Panzer** überfallen Bogenschützen.

Der japanisch-koreanische Krieg Ende des 16. Jahrhunderts liefert dem Echtzeit-Strategiespiel **Seven Years War** Namen und historische Hintergrundstory. Auf beiden Seiten dürfen Sie je zehn Missionen spielen. Dabei kämpfen Sie zu Lande, zu Wasser und in der Luft mit Fantasy-angehauchten Truppen. Neben normalen Fußsoldaten tauchen vorsintflutliche Raketenwerfer oder Flugschiffe auf. Spezialeinheiten erobern feindliche Gebäude, Zauberer spüren Sprengminen auf oder verarzten Kameraden. Die Truppentypen sind sehr unausgewogen, weil Sie Vehikel leicht reparieren können – mit einer Handvoll Panzer-

wagen oder Mehrfach-Raketenwerfer knacken Sie auf diese Art fast jede Mission. **MD**

Martin Deppe

Mehr Phantasie und Ideen, bitte!

Eine koreanische Spielefirma stelle ich mir immer als riesige Halle vor, in der 200 Programmierer im blauen Einheitsdrill vor Einheitscomputern eifrig Einheitscodes einhacken. Kein Wunder, daß dabei die Phantasie flöten geht: Der siebenjährige Krieg ist kein übles Spiel und streckenweise spannend, doch neue Ideen? Pustekuchen. Liebe Fernost-Entwickler, schaut nicht von anderen ab, sondern laßt Euch was anständiges eigenes einfallen!

Seven Years War

Genre: Echtzeit-Strategie
Anspruch: Einsteiger
Sprache: Englisch
Preis: ca. 40 Mark
Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis sieben (Netzwerk, Internet)
3D-Karten: ☐ Direct 3D ☐ 3Dfx ☐ Power VR ☐ Rendition

486/66 16 MByte, 2fach CD
Pentium 60 16 MByte, 4fach CD
Pentium 100 32 MByte, 4fach CD

Grafik		Ausreichend
Sound		Ausreichend
Bedienung		Befriedigend
Spieltiefe		Ausreichend
Multiplayer		Ausreichend

Maue Echtzeit-Standardkost ohne Ideen.



Shanghai Dynasty

Steinige Tüftelei mit Suchtpotential.



Ziel des Spiels ist es, nach und nach alle **Steinpaare** abzutragen.

Es gibt Denkspiele, die erscheinen auf den ersten Blick reichlich simpel, offen-

baren dann aber ihre taktischen Raffinessen. Der Kult-Klassiker **Shanghai** ist eins davon: 144 Steine mit Symbolen, über mehrere Ebenen gestapelt, wollen in Memory-Manier paarweise abgebaut werden. Dabei dürfen Sie nur gleiche Steine entfernen, die sich beide zu einer Seite hin wegziehen lassen. Zahlreiche Varianten runden **Shanghai Dynasty** ab, darunter das verwandte **Mah-Jongg** und Partien auf Zeit gegen bis zu vier Computergegner oder auch menschliche Mitspieler. Diverse Steinchen-Muster, die Sie sogar selbst entwerfen können, vervollständigen das umfangreiche Paket. **MD**

Martin Deppe

Zieht auch heute noch

Das Kultspiel Shanghai geistert seit einem guten Jahrzehnt über diverse Computersysteme und hat sich bis heute eine kleine Fangemeinde bewahrt. Wie auch das Windows-Solitaire lockt mich der Klassiker zu einer kleinen Partie zum Entspannen – das war es aber auch schon. Fans können hier zugreifen; wer nur ab und zu Steinchen abbauen will, kommt auch mit einer der zig Shareware-Versionen aus.

Shanghai Dynasty

Genre: Denkspiel
Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis
Sprache: Englisch
Preis: ca. 50 Mark
Spieler: Einer bis fünf (Netzwerk, Internet)
3D-Karten: ☐ Direct 3D ☐ 3Dfx ☐ Power VR ☐ Rendition

Hersteller: Activision
System: Windows 95
Anleitung: Deutsch
Festplatte: 40 bis 100 MByte

486/66
8 MByte, 2fach CD

Pentium 90
16 MByte, 4fach CD

Pentium 120
32 MByte, 4fach CD

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



Durchschnittliche Umsetzung des Klassikers.