

Strategie

Jörg Langer



Drei Echtzeit-Spiele hatten wir erwartet – sieben plus die zweite C&C-Missionsdisk sind's geworden. Das ungewöhnliche **Leviathan** außen vor gelassen, stritten sich vor allem folgende Titel um die Echtzeit-Krone:

Akte Europa hat sich als Geheimtip in die Top-3 vor-gekämpft. Es bietet das Basteln von Einheiten aus drei Komponenten und das aufwendigste Ressourcensystem. Die Szenarios enthalten spannende Untermissionen; nur der niedliche Look könnte manche stören.

Dark Reign glänzt im Detail: Kein Konkurrent hat ein

so komplexes Interface oder einen Editor, der mit genügend Geduld das Erstellen beliebiger Szenarien (inkl. Ändern von Gegner-KI und Siegbedingungen) erlaubt. Vor allem Profis werden diesen enormen Tiefgang mögen – und auch nutzen.

Total Annihilation hat uns insgesamt am meisten begeistert. Von allen neuen Titeln bringt es die 3D-Landschaft am besten zur Geltung, die Polygon-Kampfeinheiten wirken herrlich realistisch. Sowohl Strategie-Fans als auch Taktik-Muffel in unserer Redaktion bekamen Lust, spontan draufloszuspielen – ein gutes Zeichen...

Damit nicht genug, testeten wir Blue Bytes mörderisch spannendes **Incubation** und das verrückte **Worms 2** – Strategen haben zur Zeit wirklich die Qual der Wahl!

STRATEGIE

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

Strategie-Charts

Platz				
1	Civilization 2	Strategie	-	90%
2	Total Annihilation	Echtzeit-Strategie	NEU	88%
3	Command&Conquer Gold	Echtzeit-Strategie	-	88%
4	Alarmstufe Rot	Echtzeit-Strategie	-	87%
5	Incubation	Taktik	NEU	87%
6	Dark Reign	Echtzeit-Strategie	NEU	86%
7	Warcraft 2	Echtzeit-Strategie	-	86%
8	Dungeon Keeper	Echtzeit-Strategie	-	86%
9	Master of Orion 2	Strategie	-	85%
10	Constructor	Aufbauspiel	10/97	85%
11	Demonworld	Taktik	10/97	84%
12	Siedler 2	Aufbauspiel	-	84%
13	Akte Europa	Echtzeit-Strategie	NEU	83%
14	Pazifik Admiral	Taktik	10/97	83%
15	Leviathan	Echtzeit-Strategie	NEU	81%
16	Fantasy General	Taktik	-	80%
17	Worms 2	Taktik	NEU	80%
18	Deadly Games	Taktik	-	79%
19	Imperialismus	Strategie	10/97	79%
20	Sim City Network Edition	Aufbauspiel	-	78%

Die 20 besten Strategie-, Echtzeit-, Aufbau-, Taktik- und Wirtschaftsspiele. Zusammenge stellt von der Redaktion nach den GameStar-Wertungen.

Inhalt

Tests

Dark Reign	94
Total Annihilation	98
Incubation	102
C&C2:	
Vergeltungsschlag	106
Akte Europa	108
Leviathan	112
7th Legion	114
Worms 2	116
Dark Colony	118
Outpost 2	120

Echtzeit-Strategie mit taktischem Tiefgang

Dark Reign

Das Warten hat sich gelohnt: Bei Dark Reign erteilen Sie ausgefeilte Befehle an clevere Truppen, die sie in einer realistischen 3D-Welt in die Tat umsetzen.

Facts

- 45 Einheiten
- 18 Gebäude
- 25 Missionen
- 3D-Gelände
- 3 Verhaltensparameter
- umfangreicher Editor



Aus dem umzäunten Areal müssen Sie **Gefangene** befreien.

Die futuristische Welt von **Dark Reign** erfreut die große Gemeinde der Echtzeit-Strategiefans mit dreidimensionalen Landschaften und ausgeklügelten Befehlen. Viele der Einheiten haben ganz besondere Fähigkeiten – darunter die Aufklärer, die per Mausklick das Aussehen von Sträuchern, Bäumen oder Felsbrocken annehmen. Vorsicht also, wenn plötzlich Grünzeug in Ihrer Basis wächst, das vorher noch nicht da war!

Imperiale Despoten

Zwei Kriegsparteien treten gegeneinander an. Das Imperium schickt geknechtete Pioniere auf karge Planeten, um sie bewohnbar zu machen.

Auf der anderen Seite stehen just diese Sklaven, die sich im »Freiheitskorps« zusammengeschlossen haben, um dem verhassten Imperium die Stirn zu bieten. In den heftigen Schlachten dreht sich alles um einen Rohstoff, den jeder von uns aus Küche und Bad kennt: Wasser. Das Imperium kontrolliert die knappen Vorräte und erstickt so jeden Widerstand im Keim. Spezielle Frachter bringen das Wasser aus den Quellen zu Anlagen, die es wiederum in den Orbit pumpen. Für jede flüssige Lieferung gibt's harte Credits, in der deutschen Fassung als »Punkte« bezeichnet.

Das letzte Gefecht

Anders als bei herkömmlichen Echtzeitspielen wählen sie vor jeder Mission, welche Seite sie übernehmen. In Wirklichkeit dienen die Einsätze nur dazu, Sie mit den Stärken und Schwächen der beiden Kontrahenten vertraut zu machen. In einer riesigen finalen Schlacht müssen Sie beide Widersacher nämlich besiegen.

Die 24 Missionen der »Testphase« finden auf zwölf Schlachtfeldern statt. Haben Sie eine Mission auf imperialer Seite gewonnen, können Sie auf der gleichen Karte noch einmal die Gegenseite spielen – oder aber mit der nächsten Mission weitermachen. Auf diese Art brauchen Sie nur zwölf Szenarios zu bestehen, um zum letzten Gefecht zu kommen.

Die Siegbedingungen für beide Seiten fallen in der je-



Eine heftige Schlacht tobt um unsere **Basis**; rechts ist das Einheiten-Baumenü zu sehen,

Welcome to the
Jungle: Unsere
Jungs rücken vor.

weiligen Mission unterschiedlich aus. Beispielsweise müssen Sie in einem Szenario Gefangene befreien; wenn Sie die Gegenseite spielen, ist die Befreiungsaktion zu vereiteln.

Versteckspiele

Schlachten werden auf topographischen Karten geschlagen: Dichte Wälder verdecken die Sicht – ideal für Hinterhalte. Vorgeschobene Beobachter sondieren von Hügeln aus die Lage und melden gesichtete Gegner an die eigene Artillerie. Eine gute Aufklärung ist bei **Dark Reign** das A und O: Ganze Armeen enden als qualmendes Chaos, wenn Sie die Gefahr nicht rechtzeitig erkennen.

Die Bodenbeschaffenheit beeinflusst auch das Tempo Ihrer Mannen. Die unterschiedlichen Antriebsarten (Luftkissen, Räder, Ketten oder Füße) kommen eben nicht mit jedem Untergrund gut zurecht. Beispielsweise schweben Hoovercraft-Panzer auf glatten Ebenen (auch Wasser) prima voran, schleichen auf Geröll und scheitern an Abhängen völlig.

Wegpunkte-Komfort

Ihre Untergebenen wissen um Stärken und Schwächen ihres Fahrwerks und suchen sich den schnellsten Weg zum Ziel – der nicht immer der beste ist: Eine asphaltierte Landstraße lädt zwar zum Drüberbrettern ein, doch die feindlichen Geschütztürme an der nächsten Kurve beenden den Spurt abrupt. Hier kommt Dark Reigns Stärke

ins Spiel: die Wegpunkte. Per Mausklick bestimmen Sie, welche Geländepunkte die Befehlsempfänger ansteuern sollen. Selbst komplexe Pfade lassen sich »programmieren«. So können Sie festlegen, ob eine Route nur einmal, im Pendelverkehr oder als Rundkurs abmarschiert



Der **Konstruktionsroboter** (Mitte) errichtet neue Gebäude.

werden soll. Einmal erstellte Strecken dürfen Sie speichern und verändern. Frisch ausgehobene oder reparierte Truppen wandern auf Ihren Wunsch hin sofort zum jeweiligen Einsatzort. Praktisch, denn so können Sie sich auf Krisenherde konzentrieren, während die KI sich um kleinere Gefechte kümmert. **Dark Reign** bietet ein

ganzes Sammelsurium interessanter Einheiten. Da wäre der Schockwellengenerator, der eine seismische Welle erzeugt. Die rollt über die Erde und richtet schwere Schäden an. Oder der Phase-Transporter: Er befördert bis zu fünf Streiter buchstäblich in den Untergrund, um sie an unbauter Stelle wieder auftauchen zu lassen. Ein anderer



Per Mausklick legen Sie in Windeseile **Wegstrecken** fest.



Martin Deppe



Jawoll, Herr General!

Erstaunlich, welche komplexen Kommandos ich meinen Jungs

geben kann. Besonders praktisch sind die Aufklärungs- und Plänkelorders, die den Gegner ganz schön unter Druck setzen. Damit gewinne ich zwar keine Mission, doch um die ab und zu losgeschickten Streiter brauche ich mich auch nicht mehr zu kümmern. Fraglich ist aber, ob man kompliziertere Kommandos wie die Patrouillen im heißen Gefecht wirklich nutzen kann. So intelligent meine Einheiten auch sein mögen: Immer wieder schlagen sie nervige Umwege ein oder behindern sich gegenseitig. So bleibt mein Wassertransporter im Stau stecken, obwohl die andere Straßenseite völlig frei ist.

Fiese Hinterhalte

Das Gelände muß ich stets voll ausnutzen. Meine Infanterie versteckt sich unter Bäumen und wartet auf herbeispazierende Opfer, während meine Panzer in der benachbarten Schlucht gegen Hecken schützen keinen Blumentopf gewinnen. Doch so realistisch Sicht- und Bewegungsverhältnisse auch sind: richtig wirklichkeitsnah sehen die Landschaften nicht aus. Berghänge sind zu eckig und selbst Gebirgszüge wirken flach. Dafür bietet Dark Reign abwechslungsreiche, wenn auch relativ wenige Missionen, sowie viele hochinteressante Truppentypen.



Brücken lassen sich bauen und zerstören.



Beachten Sie unseren Beitrag zum Level-Editor ab Seite 180

Transporter paßt sich seiner Umgebung an und ist so kaum auszumachen. Schwere Geschütze auf beiden Seiten feuern im hohen Bogen über das halbe Schlachtfeld. Drei Flugeinheiten sorgen für davonstiebende Boden-

truppen. Auch wenn sich alles ums Wasser dreht: Schiff- fe sucht man vergeblich.

Gebäude-Upgrades

Dark Reign kommt mit relativ wenigen Gebäudetypen aus; viele lassen sich aber mehrfach upgraden. Ähnlich wie bei **Alarmstufe Rot** müssen bestimmte Gebäude errichtet sein, um neue Bauoptionen zu erhalten. Hilfreiche Konstruktionsroboter watscheln auf Befehl los und ziehen neue Bauwerke hoch, die nicht an bereits bestehende angrenzen müssen. Errichten Sie Brücken, sind Flüsse auch für nicht-schwebende Einheiten kein Hindernis mehr. Alle Bauten können Sie per Mausklick reparieren oder verkaufen. Wichtige Anlagen wie das Hauptquartier lassen sich sogar transportieren – die höchste Ausbaustufe vorausgesetzt.

Autarke Truppen

Das grundsätzliche Verhalten Ihrer Streiter legen Sie auf dreierlei Art und in drei Stufen fest. Die »Unabhängigkeit« bestimmt, ob Ihr Schützling selbständig agiert oder stur seine Befehle befolgt. Ein Beispiel: Führt eine Einheit mit »hoher« Unabhängigkeit an einem Gegner vorbei, stoppt sie und greift ihn an. Steht ihre Selbständigkeit hingegen auf »mittel«, gibt sie zwar ein paar Schüsse ab, marschiert aber weiter. Ist ihre Unabhängigkeit hingegen »niedrig«, fährt sie mit Scheuklappen am Feind vorbei. Die »Schadensstoleranz« legt fest, wie angeschlagen die betreffende Einheit sein muß, um selbständig die nächste Werkstatt aufzusuchen. Der zugeteilte »Verfolgungsradius« sagt Ihrem Kämpfen, wie weit er Angreifer verfolgen soll, bevor er zum Ausgangsort umkehrt.



Infanteristen pirschen sich an den Geschützturm heran und eröffnen das Feuer.



Das Baumenü zeigt, welche Gebäude wir für einen Turm brauchen.

Aufklären, belästigen oder zerstören?

Mit drei weiteren Orders schicken Sie die Befehlsempfänger automatisch in die feindliche Welt: Sollen sie »Aufklären«, so erkunden sie die Umgebung, meiden aber jeden Konflikt. Per »Belästigen«-Auftrag greifen Ihre Jungs den Gegner an, ziehen sich aber nach wenigen Schüssen wieder zurück. »Suchen und Zerstören« be-

fieht, die Landschaft nach Widersachern abzusuchen und sie zu vernichten. **Dark Reign** hat ein gutes Tutorial. In vier kleinen Missionen bringen Ihnen bärbeißige Lehrer die wichtigsten Kniffe bei, dulden allerdings keine Versäumnisse. Ein Level-Editor ermöglicht eigene Szenarios. Egal ob Landkarte, Truppenwerte, Gegnerverhalten oder Siegbedingungen: Hier läßt sich fast alles ändern oder neu entwerfen. **MD**

Jörg Langer



Viel Komfort, super Editor.

Auf kein anderes Echtzeit-Strategiespiel war ich so gespannt wie auf

Dark Reign. Und tatsächlich: Die heißersehten Komfort- und Automatikfunktionen sind alle drin, und erleichtern Profis das Spiel. Einsteiger aber werden **Dark Reign** genauso spielen wie **C&C: Basis** hochziehen, Truppen anhäufen, Gegner plätten.

Von der gepriesenen KI konnte ich beim Test nicht viel sehen: Immer wieder griff der Gegner an der gleichen Stelle an, mehrmals konnte ich seine Basis bei der finalen Attacke mit Infanterie-gefüllten Transportern zerstören. Ich bezweifle zudem, ob jeder Lust hat, die Schlachten auf beiden Seiten zu spielen: Ich möchte nur die nächste Mission sehen, und damit ist nach 13 Levels die Kampagne vorbei.

Doch die Jagd nach dem Wasser macht Laune, das komplexe Interface sucht seinesgleichen und der Editor ist überaus mächtig. Ich empfehle **Dark Reign** vor allem für ausgedehnte Duelle: Die Multiplayer-Optionen erlauben sogar, die Startpositionen auf einer Minikarte zu wählen.

Dark Reign

Genre: Echtzeit-Strategie
Anspruch: Fortgeschrittene und Profis
Sprache: Deutsch
Preis: ca. 100 Mark
Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis vier (Internet), bis acht (Netzwerk)
Hersteller: Activision
System: Windows 95
Anleitung: Deutsch
Festplatte: 110 bis 245 MByte

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

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

Strategie mit toller Truppensteuerung.





Furiöse Echtzeit-Schlachten mit Polygon-Panzern

Total Annihilation

Wie ein Schlachtfeld aus der Luft: Truppenvielfalt und realistische 3D-Grafik setzen neue Maßstäbe im Echtzeitstrategie-Genre.

Mühsam erklettert unser schwerer Kampfroboter den steilen Berg. Oben angekommen, lugt er

vorsichtig in das vor ihm liegende Tal – und ein Inferno bricht los. Die unten aufmarschierenden Truppen feuern aus allen Rohren, um den unliebsamen Späher aus-

zuschalten. Doch zu spät, wir sind bereits gewarnt.

Total Annihilation schafft das Kunststück, trotz heftiger Konkurrenz im Echtzeitstrategie-Bereich sofort aufzufallen: Erstmals kommen in diesem Genre gerenderte Einheiten zum Einsatz. Da erben Geschütztürme, öffnen Mechs ihre Waffenschächte, drehen Flieger und Lenkrake-

Facts

- 88 Einheiten
- 89 Gebäude
- 50 Missionen
- echtes 3D-Gelände
- 37 Solo-Karten
- fünf Auflösungen

Taktische Tips zu T. A. finden Sie auf S. 188



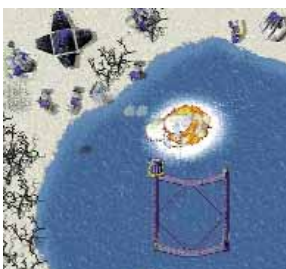
Bäume brennen, Explosionen krachen – bei Total Annihilation wird jeder Hügel hart umkämpft (800 x 600).



Ein Zerstörer nähert sich ...



... dreht sofort wieder ab ...



... und wird dann doch versenkt.

ten elegante Schleifen. Die Druckwelle naher Geschöß-Einschläge schüttelt Fahrzeuge durch (und läßt die Besatzung im Inneren vermutlich grün anlaufen).

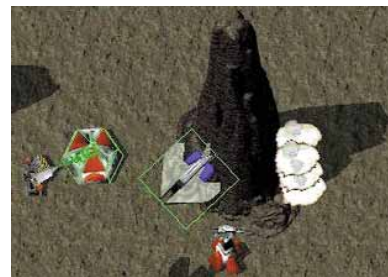
Reale Landschaft

Doch nicht nur die Truppen, auch die Landschaften sind ein wahrer Augenschmaus – und zudem realistisch angelegt. Ob karge Wüste, arktischer Gletscher oder grüner Hügel: Jedes Schlachtfeld beeinflusst Sicht, Truppenbewegungen und Schußreichweite. Die Auswirkungen der Topographie machen Ihre Feldzüge komplexer, aber nicht komplizierter. Schließlich leuchtet jedem ein, daß man von einer Anhöhe aus weiter sieht und feuert als im dichten Dschungel. Der Realismus geht sogar noch weiter, denn martialische Taten prägen die Landschaft erheblich. Schlägt etwa eine Rakete im

Wald ein, entsteht schnell ein Flammenmeer, während niedergehende Granaten Laub aufwirbeln.

Land, See, Luft

Der erbitterte Kampf zwischen »Core« und »Arm«, den beiden futuristischen



Dieser Geschützturm ist wegen der Felsnadel nur schwer zu treffen.

Parteien, findet nicht nur auf festem Boden statt. Vom flinken Schnellboot bis zum riesigen Schlachtkreuzer durchpflügt ein gutes Dutzend verschiedenster Schiffstypen die Wellen. Auch unter Wasser ist einiges los: Neben Unter-



Schon das **Intro** läßt erahnen, daß harte Gefechte auf uns warten.

seebooten sind auch Amphibienpanzer und diverse Mechs unterwegs. In den Lüften bietet sich dasselbe Bild – hier sorgen Aufklärungsflugzeuge, Jäger und Bomber in mannigfaltiger Ausführung für regen Flugverkehr.

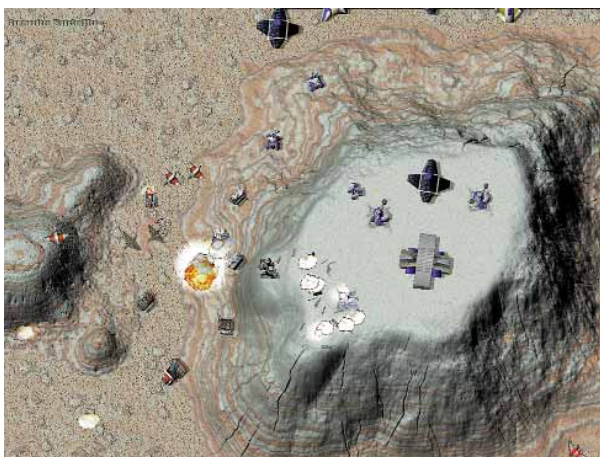
So mächtig manche Einheit auch sein mag: eine Schwäche findet sich immer. So sind viele Bodentruppen gegen Luftangriffe machtlos. Schlachtschiffe können ihre schweren Geschütze nur langsam ausrichten und nicht

auf kurze Distanz feuern – ein gefundenes Fressen für flinke Patrouillenboote. Wer nicht auf kombinierte Truppen setzt, wird also schnell untergebuttert. Kampferfahrung macht sich übrigens bezahlt: Sobald ein Kombattant eine Handvoll Gegner erledigt hat, gilt er als Veteran und trifft fortan genauer.

Die Armeen von Core und Arm sehen unterschiedlich aus; viele Einheiten der beiden Seiten sind zudem völlig anders bewaffnet.



Volltreffer! Die **Trümmer** wirbeln über den ganzen Bildschirm.



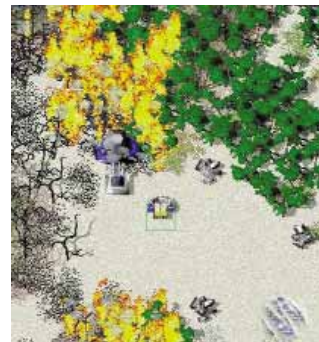
Das **Felsplateau** ist für Fahrzeuge nicht zu erklimmen (1280 x 1024).

Allroundtalent Kommandant

Er ist an seinem gelben »Rucksack« zu erkennen: der Kommandant. Dieser Mech hat einiges auf dem Kasten. Er verfügt über eine schlagkräftige Wumme, repariert sich und Kameraden, sorgt für Energie- oder Metallnachschub, erobert gegnerische Gebäude und pflastert eifrig die Landschaft mit Bauten zu. In vielen Missionen entscheidet der taffe Kerl über Sieg und Niederlage. Geht er verloren, ist mancher Auftrag sofort gescheitert. Vor allem zu Beginn einer Mission ist der Kommandant unentbehrlich, weil er für die wichtigsten Produktionsstätten sorgt. Hat er Roboter- oder Fahrzeugfabrik, Werft oder Flughafen gebaut, können darin weitere Konstruktionseinheiten produziert werden. Die wiederum ermöglichen verbesserte Versionen der Industrieanlagen: Ein Bauschiff errichtet beispielsweise eine Stufe-2-Werft, in der Sie größere Pötte vom Stapel lassen dürfen. Alle Gebäude sind frei platzierbar, soweit genug ebene Fläche da ist. Türme lassen sich sogar in Gebirge bauen.

Metall und Energie

Das Ressourcen-System ist unkomplizierter als das Bau-system. Sie brauchen nur Ihren Energie- und Metallvorrat im Auge zu behalten. Strom gewinnt man durch Solaranlagen, Windräder oder fortschrittlichere Anlagen, Metall aus unterirdischen Vorkommen, auf die man Exaktoren pflanzt. Um den Transport brauchen Sie sich nicht zu kümmern, die Ressourcen landen automatisch in Ihrer Basis. Zwei Diagramme zeigen, wieviel Energie und Stahl Sie gerade



Unser **Kommandant** hat einen Waldbrand entfacht.

Martin Deppe



Ein Highlight der Echtzeit-Strategie

Total Annihilation hat mich auf den ersten Blick gefesselt: Meine gerenderten Einheiten spazieren hervorragend animiert durchs Gelände, selbst kleine Explosionen sind die reinsten Hingucker. Aus den Boxen ertönt orchestrale Musik, die sich fast mit John Williams' Soundtrack zum Krieg der Sterne messen kann. Die Masse der Truppentypen erschlägt zunächst auch Profis, doch nach wenigen Gefechten kennt man Vor- und Nachteile seiner Jungs. Gewöhnungsbedürftig ist auch das Bausystem, da ich neben meinem Kommandanten mit mehreren Konstruktionsfahrzeugen jonglieren muß. Hat man das erst einmal durchschaut, sind aber auch komplexe Anlagen kein Problem mehr. Leider muß ich in vielen Missionen zuerst die immer gleichen Schritte ausführen – warum gönnen die Programmierer mir nicht wenigstens eine kleine Startbasis?

Einfaches Wirtschaften

Das Wirtschaftssystem ist mit seinen zwei Ressourcen äußerst simpel. Gerade hier offenbart sich, daß bei T.A. der reine Kampf im Vordergrund steht. Raffinierte Aktionen wie etwa bei Alarmstufe Rot, wo man mit einem Luftlandetrupp feindliche Gebäude erobert, werden Sie hier kaum durchführen – obwohl es möglich ist. Dafür stellen Sie dem Gegner bei T.A. Fallen; der Computergegner bricht aussichtslose Angriffe ab. Genial ist, daß man einem Konstruktionsfahrzeug mehrere Aufgaben im voraus erteilen kann, die dann brav abgearbeitet werden. Auch wenn mir manche Feinheiten fehlen: T.A. ist Spitzenklasse!

Jörg Langer



Die nächste Echtzeit-Stufe

Machen Sie bloß nicht den Fehler und fangen als Core an zu spielen –

die Metallwelt-Missionen bringen fast nichts vom 3D-Terrain rüber, der großen Stärke von Total Annihilation. Das topographische Gelände macht sich vor allem in den Gras- und Lavawelten bemerkbar: Während ich bei Dark Reign über Pixeltexturen fahre, die Höhen darstellen sollten, klettern meine T.A.-Robots auf sofort als solche zu erkennende Berge, steigen in Täler hinab, mühen sich durch schroffes Terrain oder treffen mal wieder einen Gegner nicht, weil der Steigwinkel der Rakete nicht bis zur Spitze der Felsnadel reicht.

Mitten auf dem Schlachtfeld

Bei keinem anderen Echtzeit-Spiel habe ich so sehr das Gefühl, wirklich mitten auf dem Schlachtfeld zu stehen. Die Polygon-Vehikel geraten an Hängen in Schräglage, werden von Treffern zurückgeschleudert. Gaziös drehen Bomber ihre Schleife und machen einen erneuten Zielanflug. Schade nur, daß sich eigene Truppen nicht aus dem Weg gehen – Engstellen (vor allem auf den Metallwelten) bringen oft die Hälfte einer Gruppe dazu, einen Umweg einzuschlagen.

Mit nur etwas liebevoller designten Szenarios und Missionsbriefings wäre bei T.A. ein Neunziger fällig gewesen: Genau so muß moderne Echtzeit-Strategie aussehen!



Berge sind für Spinnen-Mechs kein Problem.

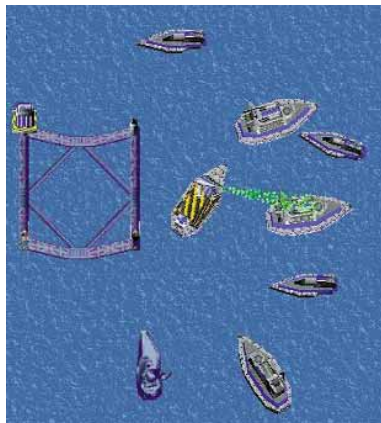
produzieren und verbraten. Überschüsse werden in entsprechenden Anlagen gespeichert. Praktisch: Kommandant und Bauvehikel »saugen« aus zerstörten Einheiten zusätzliches Metall. Klar, daß ein versenkter Flugzeugträger dabei mehr einbringt als ein simples Roboterwrack. Auf die gleiche Art läßt sich aus Bäumen Energie gewinnen.

Komfortable Steuerung

Neben den fast schon obligatorischen Wegpunkten und Formationsbefehlen erleichtern weitere Funktionen das Feldherrnleben. Mit einfachen Mausklicks weist man beispielsweise den Kommandanten an, einige Einheiten zu reparieren, zwischendurch Trümmer zu recyceln und dann ein neues Gebäude hochzuziehen. Eine Fahrzeugfabrik stellt währenddessen mehrere unterschiedliche Vehikel her. Grundsätzliche Befehle legen fest, ob Ihre Truppen Angreifen entgegenstürmen, Gegner verfolgen oder die Stellung halten. Gleiches gilt für Feuerbefehle: Einheiten schießen entweder nur auf Kommando, selbständig zur Verteidigung oder ganz nach eigenem Ermessen. Hinzu kommen noch Patrouillen- und Eskortaufträge.

Kampagne oder Einzelgefecht?

Total Annihilation bietet neben einer Kampagne (hier können Sie eine Seite auswählen) auch einzelne Gefechte. Die treten Sie immer mit einem einsamen Kommandanten an, der den Grundstein für eine heiße Schlacht legt. Zahlreiche Kar-



Ein Konstruktionsschiff repariert Kollegen.

ten unterschiedlicher Größe mit variierenden Landschaften sorgen für Kurzweil. Metall- und Energievorräte, Schwierigkeitsgrad und Anzahl der Gegner lassen sich zu Beginn festlegen. Außerdem dürfen Sie zwischen fünf Bildschirmauflösungen wählen (von 640 x 480 bis 1280 x 1024). Wer es spannend mag, stellt die Sichtverhältnisse auf »realistisch«; Freunde klarer Verhältnisse spielen hingegen mit aufgedeckter Landkarte.

Die Kampagne gliedert sich in 25 lineare Missionen pro Seite. Meistens ist der Gegner komplett zu beseitigen – schließlich bedeutet Total Annihilation nichts anderes als »Totale Vernichtung«. Nur ab und zu warten speziellere Aufträge, bei denen Sie



Ein Luftangriff in klirrender Kälte.

Prototypen eskortieren oder Teleporter erobern müssen. In den Missionsbesprechungen bekommen Sie lediglich einen schnöden Textbildschirm vorgesetzt. Allerdings ertönt dazu immerhin die bekannte deutsche Stimme von Ur-007 Sean Connery. **MD**



Per Mausklick produziert man flink neue Einheiten.

Total Annihilation

Genre: Echtzeit-Strategie
Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis
Sprache: Deutsch
Preis: ca. 100 Mark

Hersteller: Cavedog
System: Windows 95
Anleitung: Deutsch
Festplatte: ca. 40 MByte

Spieler: Einer bis zwei (per Modem), bis zehn (Netzwerk, Internet)

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 100	Pentium 133	Pentium 166
16 MByte RAM	24 MByte RAM	32 MByte RAM
2fach CD	4fach CD	8fach CD

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

Starke Strategie mit opulenten Massenschlachten.



Taktikknaller mit Actiongrafik

Incubation

Space Marines gegen Mutantenmonster:

Die Engine von Extreme Assault verhilft Blue Bytes
neuem Taktikspiel zu beeindruckender Grafik.



Alarm auf der Weltraumstation: Monatlang schoben die Space Marines über einem hinterwäldlerischen Planeten langweiligen Etappendienst. Plötzlich läßt

ein seltsames Virus harmlose Ureinwohner zu alptraumhaften Monstern mutieren. Frei nach Aliens landet Corporal Bratt mit seinem Team im Außenbezirk einer befallenen Anlage, um die menschlichen Kolonisten zu retten. Binnen weniger Minuten wird der Trupp in wilde Kämpfe mit klauenbewehrten Mutanten verwickelt. Da hilft nur

eins: Schnellfeuer-Pistole zücken, Ziel erfassen und draufhauen – und darauf hoffen, daß sich bald bessere Waffen finden, bevor die wirklich fiesen Übelmonster auftauchen...

Facts

- 34 Kampagnenlevels
- 12 Mehrspielerkarten
- 21 Soldatentypen im Söldnermodus
- 12 Gegnertypen
- 11 Waffen
- 15 Ausrüstungsobjekte
- basiert auf der Extreme-Assault-Engine



Wo der **Multitarget-Destroyer** einschlägt, bleiben weder Aliens noch Marines auf den Füßen.

Echte 3D-Engine

Obwohl **Incubation** ein Taktikspiel ist, bedient es sich einer waschechten Action-Gratik-Engine. Das macht farbenfrohe Effekte und rasante Schnitte möglich, die völlig neu fürs Genre sind. So betrachten Sie ihre Soldaten von schräg oben, während sie mit Flammenwerfern auf Aliens feuern, oder wählen die Vogelperspektive, um sie in die gewünschte Formation zu bringen. Das mörderische

Geschehen spielt sich vor allem in finsternen

Gängen, Maschinenhallen und Straßenabschnitten ab. Wem die voreingestellten Blickwinkel nicht genügen, kann die Kamera frei positionieren. Was die aus **Extreme Assault** entlehene Engine ansonsten bringt, kann sich jeder Actionfan leicht vorstellen: Heranziehende Geschosse, transparente Eplosionen, aufwendige Lichteffekte. Ihre Soldaten stehen nicht einfach wie Vogelscheuchen

herum, sondern spähen ständig in alle Richtungen und schwingen die Waffen hin und her. Dadurch wirken sie lebendig und lassen den rundenweisen Ablauf vergessen.



Soeben haben wir einen **Monster-Zugang** gesprengt.



Auf der **Kampagnenkarte** wählen Sie die nächste Mission aus.



Das **Ausrüsten und Upgraden** der Soldaten ist kinderleicht.



Beim Bewegen zeigen Zahlen die Zielfelder und verbleibenden **Aktionspunkte** an.

Kinoreifer Feldzug

Nachdem Ihr Trupp gelandet ist, arbeitet er sich langsam ins Innere der Kolonie vor. Auf dem drehbaren Kampagnen-Screen deuten Kreise mit ihrer Farbe auf Missionen (rot), Ausrüstungsdepots (blau) und Zwischensequenzen (grün) hin. Ab und an wählen Sie zwischen zwei Einsätzen, wobei sie vorher die Einsatzbeschreibung lesen dürfen. Neben der präzisen Aufgabenschilderung

verrät das Programm auf Wunsch einige Tips für die folgende Mission. Während Sie im einen Einsatz alle Gegner töten sollen, kann es



Manche Missionen überstehen Sie nur durch den Einsatz solcher **Schwebelplattformen**.

im nächsten darum gehen, einen Zivilisten zu finden und zu eskortieren. Die Zwischensequenzen verwenden übrigens die gleiche Grafik wie das restliche Spiel.

Action dank Aktionspunkten

Sie kommandieren Ihre Sternenkämpfer rundenweise unter Verbrauch von Aktionspunkten. Jeder Schritt kostet einen Punkt, ebenso das Abfeuern von Waffen, Benutzen von Specials (wie etwa einem Medipack) oder das Öffnen von Türen. Herum-

liegende Kisten können untersucht werden und geben Ausrüstungspunkte, Munition oder Fertigkeitpunkte preis. Wie bei Space Hulk zeigen die Scanner mit grünen Blips an, wenn hinter Biegungen oder Wänden Gegner lauern. Nachdem Sie alle Soldaten bewegt haben, pirschen sich die Mutanten heran, denen die Kamera adrenalinfördernd über die Schulter guckt. Vorsichtige Kommandeure versetzen die vorne postierten Marines in Verteidigungsbereitschaft. Dadurch feuern sie automatisch auf jeden angreifenden Gegner, solange die Munition reicht und die Waffe nicht gerade heißläuft.

Kurze Zugzeiten

Dank des gelungenen Interfaces würgt das rundenweise Ziehen keinesfalls die Spannung ab – bei **Incubation** geht alles Schlag auf Schlag: Nach dem Auswählen eines Kriegers werden die möglichen Bewegungsziele angezeigt. Eine kleine Zahl gibt an, wieviel Aktionspunkte nach dem Hinlaufen noch übrigbleiben, etwa fürs Feuern. Jetzt wählen Sie noch flugs die Richtung, in die der Kämpfe nach der Bewegung

schauen soll, und schon marschiert er ansehnlich animiert los. Die Blickrichtung ist sehr wichtig, da nur erspähte Gegner unter Auto-

Jörg Langer



Spannender als Aliens

Blue Byte zieht bei Incubation alle Register. Durch die vielen

Blickwinkel behalte ich immer die Übersicht; bei Nahkämpfen kann ich beinahe den fauligen Atem der Weltraumzombies riechen. Das Spielsystem wurde zwar hemmungslos dem Brettspiel Space Hulk abgekupfert, und das Szenario erinnert extrem an Aliens. Doch wen stört's, wenn das Ergebnis so rasant gerät?

Spezialisierte Marines

Das Interface läßt kaum Wünsche offen, nur das Zurücklegen längerer Strecken ist etwas mühsam und die Quicksave-Funktion nicht 100prozentig sicher (Stichwort: »Tod des Anführers«). Die Levels werden rasch größer, bald erfordert jeder Einsatz eine eigene Taktik. Vor allem das Ausrüsten gefällt mir: Auf einfachste Weise zimmere ich mir Spezialisten zusammen und wäge die Vorteile verschiedener Upgrades ab. Besonders schön: Die neuen Waffen halten die Marines auch erkennbar in Händen.

Im späteren Spielverlauf schleicht sich eine gewisse Routine ein; es könnte ein paar Gegnertypen mehr geben. Das ändert aber nichts daran, daß Incubation das ist, was andere Aliens-Umsetzungen gerne wären: Taktisch fordernd und spannend bis zur letzten Patrone.



Captain Rutherford, die Vorgesetzte von Sergeant Bratt, führt das Team ins Finale. Dieses Bild zeigt echte Spielgrafik!

matikfeuer genommen werden. Außerdem sind Rüstungen vorne stärker gepanzert als hinten. Einige Icons erlauben Spezialaktionen wie Verarzten oder Speichern der momentanen Stellung. In der einfachsten von drei Schwierigkeitsstufen darf man den ganzen Zug zurücknehmen.

Talentierte Killer

Ihre Marines verfügen über sechs Talente wie »Zielgenauigkeit«. Im Laufe der Kampagne kommen Ihre Kämpfer an Depots und Arsenalen vorbei, die unterschiedliche Waffen enthalten. Zum



Unser roter **Combat-Mech** feuert auf einen riesenhaften **AI Goo-Mutanten**.



Filmreife Kämpfe sorgen für Herzklopfen.



Im **Nahkampf** hätten diese sechs Marines nicht die geringste Chance gegen die beiden **Gore'Ther** im Hintergrund.

»Kauf« einer neuen Wumme werden neben Ausrüstungs- auch Talentpunkte benötigt. Letztere erhalten die Marines fürs Monsterbrezeln, beim Untersuchen mancher Kisten oder in Form einer Beförderung. Damit ein Soldat ein MG bedienen kann, muß er zwei Punkte für »Schießen mit schweren Waffen« investieren, die aber nicht verloren gehen: Entscheidet er sich später für einen Flammenwerfer, der drei Schwere-Waffen-Punkte voraussetzt, kostet ihn das nur noch einen Talentpunkt. Deshalb lohnt es sich, die Marines zu Spezialisten auszubilden. In den Depots rekrutieren Sie auch neue Soldaten, denen Sie eigene Namen (etwa »Kanonenfutter«) verpassen.

Schlimmster Feind

Es gibt noch schlimmere Gegner als mordende Mutantenmonster: Bis zu vier von Menschen gesteuerte Squads bekriegen sich in den Multiplayer-Levels. Man kann entweder vorgefertigte Soldaten einkaufen, oder sein Team komplett selbst ausrüsten. Teilweise haben die Parteien unterschiedliche Aufgaben (zum Beispiel 15 Runden

lang durchzuhalten), was für zusätzliche Spielfreude sorgt. Allerdings helfen viele der im Solospiel erlernten Taktiken nichts mehr, wenn auch der Kontrahent auf einmal mit Mehrfachsprengköpfen und Plasmageschützen ausgerü-



Die **Zwischensequenzen** unterscheiden sich kaum von der Spielgrafik.

stet ist. Zum Test lag uns nur die englische Version vor, die deutsche ist aber fast fertiggestellt. **LA**

Martin Deppe



Ein echter Knaller!

Mit meiner heißgeliebten Battle-Isle-Serie hat Incubation nichts zu tun – auch wenn es Blue Byte aus Marketinggründen dort ansiedelt. Doch die Alienhatz kann sich durchaus mit dem großen Vorbild messen. Meine Soldaten wachsen mir schnell so ans Herz, daß ich bei jedem Schritt mit ihnen fiebere. Stecken sie einen Treffer ein, zucke ich unwillkürlich zusammen; gibt es eine Beförderung, würde ich am liebsten darauf anstoßen.

Schaurig-schöne Grafik

Die Texturen sind nicht immer die allerschönsten, und einige kleinere Grafikfehler machen sich auch bemerkbar. Das ändert aber nichts an dem fantastischen Gefühl, dabei zu sein. Für ein rundenbasiertes Taktikspiel ist die Grafik sogar außergewöhnlich gut. Besonders die großen Alien-Viecher sorgen für wahre Schockeffekte.

Keine Frage: Incubation hat das Zeug dazu, den gleichen Kultstatus wie Battle Isle zu erlangen. Die erste Missions-CD ist auch schon in Vorbereitung...

Incubation

Genre:	Taktikspiel	Hersteller:	Blue Byte
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 100 Mark	Festplatte:	35 MByte
Spieler:	Einer bis vier (abwechselnd an einem PC, EMail, Netzwerk)		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 90	Pentium 133	Pentium 166
16 MByte RAM	16 MByte RAM	32 MByte RAM
2fach CD	4fach CD	8fach CD
DirectX 5.0	DirectX 5.0	3Dfx-Grafikkarte

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

Taktische Alien-Hatz mit toller Grafik.



Alarmstufe Rot: Missions-CD 2

C&C 2: Vergeltungs

Ein Jahr nach dem erfolgreichen Hauptprogramm schenkt die zweite C&C-Missions-CD alten Echtzeit-Fans neue Einsätze und Einheiten.

Es wuselt wieder auf dem Bildschirm! Nach dem großen Erfolg des Echtzeit-Strategiespiels **C&C2: Alarmstufe Rot** veröffentlicht Westwood nun schon die zweite Missions-CD. **Vergeltungsschlag** liefert je neun neue Solomissionen für Alliierte und Sowjets, die Sie bequem einzeln anwählen können.

Der Schwierigkeitsgrad steigert sich von recht einfach bis ziemlich knifflig, die Einsätze sind meist in mehrere Teilaufgaben gegliedert.

Brandneue Truppentypen

Die Hauptattraktion des Add-ons sind zweifellos die zehn neuen Einheiten. Einige davon kommen nur in Solomissionen vor und können auch nicht selbst hergestellt werden, doch immerhin sechs sind richtige, reguläre Truppentypen. Mit anderen Worten: Sie haben ein eigenes Icon in der Bauleiste, melden sich mit (neu aufgenommenen) Sprachausgabe zu Wort und dürfen auch im Multiplayer-Modus rekrutiert werden. Elektroboten und Tesla-Panzer feuern mit blauen Blitzen, der Chronopanzer kann teleportieren, das Rake-



Die Sowjets greifen eine alliierte Basis an, links unten explodiert ein Sprengwagen.

Jörg Langer



Neuer Stoff für Kenner

Im Gegensatz zum ersten Add-On Gegenangriff wartet Vergeltungsschlag mit neuen Einheiten auf, die man auch im Multiplayer-Modus bauen kann. Das wertet die Missions-CD deutlich auf, da auch der Kampf gegen Freunde wieder mit neuen Details angereichert ist. Allerdings sind die Mechaniker-Cyborgs meiner Meinung nach zu effektiv geraten: Im Gegensatz zu Reparaturzentren sind sie billiger, schneller und können mehrere Panzer in rascher Abfolge selbständig reparieren – und das auch noch ohne Credits-Kosten!

Bei den 18 neuen Solomissionen darf Command&Conquer 2 nochmal zeigen, was es von aktueller Echtzeit-Konkurrenz unterscheidet: Kein anderes Programm hat so »storyartig« ablaufende Einsätze, die sich dank fest vorgegebener Ereignisse wie etwa Verstärkungen ständig ändern. Der Nachteil dieses Systems ist allen Kennern bekannt: C&C-Missionen löst man am besten durch mehrmalige Neustarts, da der Computergegner sich immer gleich verhält. Auch wenn die Alarmstufe-Rot-Engine technisch nicht mehr mithalten kann: Spielerisch darf sich der Vergeltungsschlag sehen lassen.

Multiplayer-Futter

Nicht umsonst ist **Command&Conquer 2** ein sehr beliebtes Multiplayer-Spiel – abwechslungsreiche Einheiten und vertretbare Partiedauer laden immer wieder mal zu einem Wettstreit ein.

Alle neuen Einheiten



Chrono-Panzer (Alliierte) Kann sich alle zwei Minuten an jeden sichtbaren Punkt der Karte teleportieren.



Cyborg Volkov (Sowjets) Der schwergepanzerter Cyborg ist auf kurze Distanz absolut tödlich (nur Solomission).



Elektrobot (Alliierte) Diese Infanteristen feuern wie eine Tesla-Spule blaue Blitze auf ihre Gegner.



M.A.D.-Panzer (Sowjets) Beschädigt mit seinen Schockwellen die gesamte Umgebung – und sich selbst.



Mechaniker (Alliierte) Repariert Fahrzeuge genauso wie ein Sanitäter verwundete Infanteristen.



Raketen-U-Boot (Sowjets) Feuert zwei Lenkraketen ab, die z.B. ein Kraftwerk auf einen Schlag zerstören.



Sprengwagen (Sowjets) Fährt auf sein Ziel zu und wird dann in die Luft gesprengt (nur Solomission).



Superschwerer Mammutpanzer (Sowjets) Feuert Megakanonen ab. Stark gepanzert, repariert sich selbst (nur Solo).



Tarn-Transporter (Sowjets) Wird nur während des Ein- und Ausladens von Infanteristen sichtbar (nur Solomission).



Tesla-Panzer (Alliierte) Schießt wie eine Tesla-Spule, ist aber vergleichsweise schwach gepanzert.

schlag



Ein Chrono-Panzer überquert per Teleport einen Fluß.

Folglich hat Westwood der Erweiterungs-CD auch 100 neue Karten beigelegt – bis man die alle angespielt hat, vergeht eine Weile...

Kenner des Spiels wissen, daß Alarmstufe Rot im Mehrspielermodus sehr unausgewogen ist, wenn zwei

Spieler als Alliierte und Sowjet gegeneinander spielen: Die sowjetischen Kampfpanzer rollen den Konkurrenten schon in den ersten Spielminuten nieder, bevor er seine eigenen Vorteile nutzen kann. Die neuen Einheiten sollen augenscheinlich Abhilfe schaffen. Dank des Mechanikers repariert die Allianz kinderleicht angeschlagene Fahrzeuge, der Chronopanzer erlaubt überraschende Angriffe auf Erztransporter. Im Gegenzug wehren sich die Sowjets per Raketen-U-Boot gegen die Flottenübermacht der Allianz und zerstören in Windeseile küstennahe Stützpunkte.

LA



Mehrere Elektroboots segeln am Fallschirm zu Boden.

C&C 2: Vergeltungsschlag

Genre: Missions-CD
Anspruch: Fortgeschrittene und Profis
Sprache: Deutsch
Preis: ca. 30 Mark
Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis acht (Netzwerk)

Hersteller: Westwood
System: MS-DOS, Windos 95
Anleitung: Deutsch
Festplatte: 31 MByte

Minimum	Standard	Optimum
486DX/66	Pentium 133	Pentium 166
8 MByte RAM	16 MByte RAM	32 MByte RAM
2fach CD	4fach CD	4fach CD
	DirectX 3	DirectX 3

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



Gute Missions-CD mit neuen Kampfeinheiten.

Echtzeit aus Deutschland

Akte Europa

Echtzeit mit Neuerungen: In Akte Europa schicken Sie selbstentworfenen Truppen in die Schlacht.

Akten sind staubig und langweilig – bis auf zwei Ausnahmen: **Akte X** und neuerdings **Akte Europa** (vormals Colony Wars 2). In diesem Echtzeit-Strategiespiel geht's um den Kampf zwischen UN-Truppen und

sogenannten Europs. Sie übernehmen den Part der Vereinten Nationen, die das Europa der Zukunft »befreien« wollen. Das geht natürlich nicht im Handstreich; anstatt also direkt mit Panzerwellen, Luftflotte und Armada zuzuschlagen, müssen Sie erstmal kleine Brötchen backen. Sie arbeiten anfangs nur mit Stoßtrupps, die erste Verteidigungslinien des Gegners ausschalten.

Panzer Marke Eigenbau

Haben Sie halbwegs Fuß gefaßt, geht es zur Sache. Nachschub müssen Sie sich nämlich selbst besorgen, und auch Sprit und Munition gibt es nicht geschenkt. Zum Glück finden sich in den Kampfgebieten Basisstationen, in denen man seine Kämpfer reparieren und auf-tanken kann. Sind Fahrwerke und Waffen auf Lager, produziert man hier auch neue Vehikel. Erstmals in einem Echtzeit-Strategiespiel dürfen Sie auch eigene Fahrzeuge entwerfen. So läßt sich ein gerade neu erforschtes Geschütz



Unsere Panzer liefern sich heftige **Straßenschlachten** mit dem Gegner.

auf dicke Räder schrauben und stolz dem Gegner präsentieren. Einzelne Komponenten werden – ebenfalls durch geldverschlingende Forschung – verbessert. Eine Standardwaffe schießt anschließend weiter, langt kräftiger zu oder lädt schneller nach. Neuentwicklungen können Sie mit schnecken Namen taufen und in die folgenden Missionen übernehmen.

Komplexes Wirtschaftssystem

Einzelteile wachsen nicht auf Bäumen. Deshalb gibt es in **Akte Europa** dreierlei Fabriken, die für die Produktion von Waffen, Fahrwerken und Spezialteilen zuständig sind. Minen sorgen für Rohstoffe, Kraftwerke für Energie. Gebäude können Sie nicht selber bauen, sondern nur vom

Martin Deppe



Mein Echtzeit-Geheimtip

Rumms! Mit Karacho fliegt der letzte Feindpanzer in die Luft. Die Waffenfabrik gehört endlich mir. Hoffentlich schaffen es meine Transporter in die Basis – schließlich will ich dort meine neuen Superpanzer basteln. Seit Ewigkeiten liegen Ketten und Chassis bereit, jetzt habe ich auch die lang ersehnten Geschütze. Wäre doch gelacht, wenn meine frischen Ungetüme den Durchbruch zum feindlichen Radar nicht schaffen.

Eigenbau statt Ideenklau

Anstatt nur mit den vorgegebenen Einheiten herumzutoben, darf ich eigene Entwürfe umsetzen. Die Riesenkanone ist zu langsam? Macht nix, bekommt sie halt bessere Räder. Wer nur vorgefertigte Truppen benutzt, verpaßt eine Menge Spielspaß.

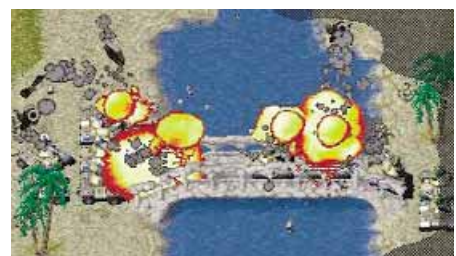
Was ich überhaupt nicht kapiere: Warum müssen Cutscenes und Sprachausgabe dermaßen langweilig sein? Auch der Playmobil-Charakter der Truppen ist nicht jedermanns Sache. Einige Detailmängel (Menügrößen werden nicht an die Auflösung angepaßt, Hindernisse blockieren die Sicht nicht) verhindern einen Platz in der absoluten Spitzengruppe, doch erfahrene Echtzeit-Strategen werden Akte Europa lieben.



Invasionen von See sind äußerst haarig und kostspielig.



Aus mehreren **Komponenten** Truppen basteln.



Diese **Brücke** ist gleich Geschichte.



Feuersturm:
Mittelstreckenraketen lassen keinen Stein auf dem anderen.

Feind erobern. Um die Komponenten in die jeweilige Basis zu befördern, sind Sie auf Transporter angewiesen. Die Vehikel rumpeln entweder durchs Gelände oder gleiten elegant über Schienen. Auch der böse Feind ist auf solche Transporte angewiesen und sieht es gar nicht gern, wenn Sie ihm die rollenden Container zerdeppern. Neutrale Depots stellen gegen harte Münze Versorgungshubschrauber zur Verfügung. Die beliefern durstige Treibstofftanks und leergeschossene Rohre automatisch mit Nachschub.

Sichten und vernichten

Dank »Fog of War« ist die jeweilige Karte nicht vollständig sichtbar. Sie sehen vorerst nur das grobe Gelände; Bauwerke und sogar Bäume müssen Sie erst entdecken. Fahrzeuge quälen sich mühsam Berge hinauf, flitzen aber umso schneller talwärts. Haben Sie auf einem Berg Stellung bezogen, vergrößert sich Ihr Sichtradius gewaltig. Die Schußweite Ihrer Kämpen wird von Anhöhen jedoch nicht beeinflusst, zumal Wälder (unrealistischerweise) den Blick nicht behindern. Manche Hänge sind für schweres Gerät nicht geeignet, hier müssen Sie entweder



Ungeschickt:
In der höchsten Auflösung (1600 x 800) bleiben die Menüs winzig.

auf leichtere Truppen zurückgreifen oder Umwege in Kauf nehmen. Neben Gebäuden und Bäumen sind auch sämtliche Brücken zerstörbar – ihre Explosionen sehen noch spektakulärer aus, wenn gerade arglose Truppen drübermarschieren.

Spannende Spezialaufträge

Im Spielverlauf trudeln immer wieder Spezialaufträge ein. So sollen Sie innerhalb einer Mission plötzlich zusätzlich Wissenschaftler aufspüren und eskortieren, feindliche Schiffe versenken, Bauten zerstören oder einzelne Gegner ausschalten. Der Lohn für Ihre Mühen wird Ihnen vorher mitgeteilt, ebenso die zur Verfügung stehende Zeit. Die Extra-Credits haben Sie auch bitter nötig, denn die Forschung schluckt so manchen Dollar.



Ein Hubschrauber bringt Spirit vorbei.

Neben Sondereinsätzen erfordern auch die zahlreichen Seelandungen genaue Planung. Während Sie Infanterie an beliebigen Küstenstellen aus den Transportschiffen schaufeln können, wollen Fahrzeuge beim Anlanden unbedingt Pontonbrücken. Die wiederum lassen sich nur mit Pionieren herstellen. Das wird schnell nervenaufreibend, denn während die

Wände man kurzerhand ein paar Flaggen gepinnt hat. Lachhaft statt respektvoll wirkt der Oberbefehlshaber, dessen rechtes Hörorgan gänzlich un-militärisch mit Ohringen gepflastert ist. Auch die Missionsbeschreibungen hätten weitaus schicker ausfallen können; hier bekommen Sie nur schnöden Text mit Sprachausgabe und simpler Europakarte vorgesetzt. **MD**



Die Magnetbahn hält unbeirrt den Fahrplan ein.



Sobald der Balken ganz blau geworden ist, gehört diese feindliche Basis uns.

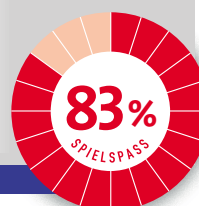
Akte Europa

Genre: Echtzeit-Strategie
Anspruch: Fortgeschrittene und Profis
Sprache: Deutsch
Preis: ca. 100 Mark
Spieler: Einer bis acht (per Netzwerk)

Hersteller: Eidos
System: Windows 95
Anleitung: Deutsch
Festplatte: 50 MByte

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 100	Pentium 133	Pentium 200
16 MByte RAM	32 MByte RAM	32 MByte RAM
2fach CD	4fach CD	8fach CD
Auflösung 640 x 480	Auflösung 800 x 680	Auflösung 1024 x 768

Grafik		Gut
Sound		Befriedigend
Bedienung		Gut
Spieltiefe		Sehr gut
Multiplayer		Gut



Echtzeit mit guten und frischen Ideen.



Dem Bösen auf der Spur

Leviathan

Gott sei Dank – es gibt sie noch: Frische Ideen, die das Strategiegenre vor kreativer Austrocknung bewahren.



Bevor Sie weiterlesen: Vergessen Sie schnell, was Sie von anderen Echtzeitstrategiespielen gewohnt sind. Das Sciencefiction-Epos **Leviathan** hat kein isometrisches oder Draufsicht-Schlachtfeld, sondern scrollt horizontal. Gespielt wird auf mehreren Weltraum-Inseln gleichzeitig. Sie steuern fischartige Floater, die zunächst nur als Arbeiter fungieren, aber

schon bald zu Kämpfern oder Magiern aufsteigen. Ihre Aufgabe ist es, das vom **Leviathan** verkörperte Böse zu bekämpfen und später endgültig zu vernichten. Energie für Floater und Gebäude gewinnt man aus munter sprudelnden Tone-Quellen, um die Sie mit dem **Leviathan** und drei weiteren Rassen streiten. Jede beherrscht zwei Spezialdisziplinen, deren Ein-

fluß auf das Spielgeschehen im Spielverlauf zu- und abnimmt, ähnlich einer Biokurve. Zum Beispiel kämpft das physisch orientierte Volk besser, wenn die Physik-Disziplin gerade stark ist.

Tone ist für alles gut

Ihre Rasse startet zunächst mit einem Tempel, einigen Floatern und einer Tone-Quelle. Je mehr Tone fließt, desto schneller erhalten Sie neue Floater und desto mehr Bauwerke lassen sich errichten. Das Tone läßt sich per Verteilerstationen in drei Varianten umwandeln, die zum Bauen, Zaubern und Truppenausheben dienen.

Am Anfang sind Sie auf einer von 15 Welten heimisch, von der nur ein kleiner Teil sichtbar ist. Durch neue Bauten erweitert sich der Spielbereich immer mehr, und frische Tone-Quellen warten.

Das Böse ist überall

Leider sind Sie nicht der einzige, der auf Tone steht, auch der **Leviathan** ist scharf darauf. So müssen die meisten der wertvollen Quellen erst

freigeschossen werden, weil sie bereits vom Feind besetzt sind. Krieger kommen in zwei Grundtypen daher – als Nah- und Fernkämpfer. Man erhält Sie durch Ausbildung eines Arbeiters in einem Dojo, einer Art Kaserne. In Gefechten gewinnen Ihre Leute Erfahrung und können so bis Level 3 aufsteigen. Die Kämpfen befehlen Sie immer im Pulk; schicken Sie also ei-



Vierzehn solcher **Siegel** sind zu brechen.



Tempel bilden die wertvollen Magier aus.



Die **Übersichtskarte** zeigt Brücken zwischen den Inseln an.

nen einzelnen Floater los, folgen ihm seine Kasernengenossen. Fünf Grundbefehle kann man seinen Floatern erteilen: Angriff von Gebäuden oder Einheiten, Gebiete oder Kameraden verteidigen und Rückkehr in die Kaserne. Der **Leviathan** schaut natürlich nicht tatenlos zu, wie Sie seine Bauten zerpflücken. Schnell bekommen Sie es mit libellenartigen Gegnern



Während links bereits gebaut wird und in der Mitte eine **Glyph-Maschine** wartet...



Unser **Tempel** wird heiß umkämpft. Sicher ist man nur auf vollständig eroberten Inseln.

zu tun, die aus nächster Nähe zustechen, oder mit stark gepanzerten Seepferdchen. Unbewaffnete Sporenwesen infizieren Ihre Tone-Quellen und senken deren Output.

Munteres Inselspringen

Die einzelnen Inseln sind über Lichtbrücken miteinander verbunden, die erst mit einem passenden Schlüssel (auf der Karte zu finden) aktiviert werden müssen. Das ermöglicht nicht nur Reisen zwischen zwei Inseln, sondern offenbart Ihrem Stamm auch neue Fähigkeiten oder Upgrades. Der **Leviathan** kann die Transporter nicht verwenden – ist er also von einer Insel vertrieben, sind dort keine Angriffe mehr zu befürchten. Allerdings läßt

sich nicht einfach Welt um Welt erobern: Fast immer fehlt es an Baugrund, um auf einer Insel weiter vorzuvücken. Dann müssen Sie versuchen, über eine weitere Brücke an anderer Stelle zu landen. So entsteht mit der Zeit ein Transporternetz, das die einzelnen Inseln miteinander verbindet. Die geschickte Verteilung der Truppen ist sehr wichtig: Immer wieder landet man mit einer großen Armee auf einer Insel, während der Leviathan ganz woanders zuschlägt. Zum Glück dürfen Sie Dojos und den Tempel über die Lichtbrücken teleportieren – wenn das Magie-Tone reicht. Auf jedem Eiland findet sich eine uralte Maschine, die wie ein Denkmal aussieht. Mit je zwei passenden Artefakten

kann man sie aktivieren. Darauf offenbart sie ein Glyph, mit dem sich dann eines der 14 Siegel brechen läßt. Erst wenn alle Siegel geknackt sind, kann man den **Leviathan** endgültig besiegen. Hört sich kompliziert an? Es kommt noch besser: Nur ein einziger Floater kann die Glyphs verwenden; der Erwählte taucht im Spielverlauf auf.

Die lieben Nachbarn

Neben dem **Leviathan** und Ihnen tummeln sich noch drei weitere Völker auf den

Martin Deppe



Endlich frisches Blut im Genre!

Selten hat mich ein Spiel so überrascht wie Leviathan. Wer es

gewohnt ist, Panzer, Raumschiffe oder Fantasygestalten in Echtzeit aufeinander zu hetzen, muß erstmal umdenken. Nicht nur die an Aquarien erinnernden Welten samt Hintergrundmusik sind abgedreht, sondern das ganze Spielprinzip: Da ich auf mehreren Inseln gleichzeitig gegen das Böse antrete, ist strategisches Denken gefragt denn je. Soll ich den Dojo jetzt an die Front setzen, oder lasse ich meine Kampf-Floater lieber von der Nachbarwelt her anrücken? Greife ich frontal an oder hintenrum über eine offene Brücke?

Das Rätselknacken ist zwar nicht allzu schwer – wohl aber, an die passenden Puzzleteile heranzukommen. Leviathan ist mit Genrekollegen wie Dark Reign oder T. A. kaum zu vergleichen. Wenn Sie als Echtzeitstrategie auch einmal andere Wege gehen wollen, sollten Sie zuschlagen!

Inseln. Stellen Sie sich gut mit ihnen, helfen sie gern im Kampf gegen das Böse. Bestechung durch Tone-Zahlungen sichert Ihnen eine dicke Freundschaft. Bei Multiplayer-Partien übernehmen die Spieler die vier Stämme und treten gemeinsam gegen den **Leviathan** an. **MD**



...läuft rechts noch eine **Schlacht**.

Leviathan

Genre:	Echtzeit-Strategie	Hersteller:	The Logic Factory
Anspruch:	Fortgeschrittene und Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	25 MByte
Spieler:	Einer bis zwei (Modem, Nullmodem), bis vier (Internet, Netzwerk)		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 60	Pentium 75	Pentium 90
8 MByte RAM	16 MByte RAM	16 MByte RAM
2fach CD	4fach CD	4fach CD

Grafik		Gut
Sound		Befriedigend
Bedienung		Gut
Spieltiefe		Gut
Multiplayer		Gut



Echtzeitstrategie einmal anders.

Magische Panzerduelle

7th Legion

Echtzeit-Strategie meets Magic the Gathering:

Bei 7th Legion sind magische Karten Trumpf.



In den Innenmissionen heißt es Mann gegen Mann.

Die Erde wird in der fernen Zukunft wieder einmal von Außerirdischen heimgesucht. Die **7th Legion** stellt sich ihnen entgegen. Trotz aller hochtechnisier-

te Kämpfer greifen kurzfristig und vehement alles an, was sich bewegt – auch die eigenen Leute. Spezielle Sprüche heben die Wirkung von anderen wieder auf.



Unsere Streiter fallen in die Feindbasis ein. Rechts oben liegen die **Zauberkarten**.

ten Fahrzeuge, Waffen und Gebäudekomplexe sind die beiden Kontrahenten auf ein eigentlich lange veraltetes Kampfmittel angewiesen: Magie. Gleich 52 verschiedene Zaubersprüche warten auf ihren Einsatz. Beispielsweise verlangsamt der »Maschinenfluch« betroffene Einheiten enorm. Mit »Chaos« be-

Magischer Poker

Die Zaubersprüche setzen Sie wie Spielkarten ein, indem Sie das entsprechende Symbol per Maus auf das Ziel ziehen. In der Hektik des Gefechts haben selbst Memory-Profis Schwierigkeiten, sich die Bedeutung der kleinen Karten zu merken. Wer die aber nicht im Schlaf rückwärts aufsagen kann, schadet sich selbst mehr als dem Gegner. Sie dürfen bis zu fünf Zauberkarten gleichzeitig »in der Hand halten«. Welche das sind, bestimmt der Zufall. Neue Sprüche gibt's in regelmäßigen Zeitabständen sowie auf dem Spielfeld in (ebenfalls zufällig verteilten) Kisten.



Zwei unserer tapferen **Mechs** zerbröseln einen Gegner.

Abgesehen vom Magie-Part ist **7th Legion** recht altbacken. Zwar verdeckt nach-

wahrender Fog of War unerforschte Gebiete, das Gelände hat aber keinerlei Einfluß auf die Sichtweite. Die beiden Kriegsparteien kommen mit wenigen Truppentypen aus, die sich in Panzer, Mechs und Roboter unterteilen. Hat eine Einheit mehrere Gegner geschrottet, steigt sie im Rang auf. Auch Sie selbst erklimmen die Karriereleiter. Mit Ihrem Einkommen bezahlen Sie frische Streiter oder Bauten wie Reparaturbuchten und Krankenhäuser. Geschütze sichern Ihre Anlagen, während im Labor neue Waffen erforscht werden.

Indoor Missionen

Je 15 Einsätze warten auf Sie, darunter Indoor-Aufträge à la **Alarmstufe Rot**. Bonus-Jobs in laufenden Missionen bringen Ihnen Extra-Credits; sie sind allerdings simpler als bei **Akte Europa**. **MD**

Martin Deppe



Zuviel Zufalls-Zauber

Gerade setzt mein Angriffstrupp zum

Sturm auf die Feindbasis an, da verwandelt ein »Hammerschlag«-Spruch die teuren Panzer in wertlosen Schrott. Was nützt die beste Taktik, wenn zufällig verteilte Magie-Karten über Sieg und Niederlage mitentscheiden? Hinzu kommt, daß der Computergegner naturgemäß schneller handelt: Während ich noch nach dem passenden Zauberspruch wähle, brennt er mir bereits die dritte Karte auf den Pelz. Die siebte Legion lädt zu einer schnellen Partie in der Mittagspause ein – aber nicht zum stundenlangen Taktieren. Gewiefte Strategen sind bei Dark Reign, T.A. & Co. besser aufgehoben.

7th Legion

Genre: Echtzeit-Strategie
Anspruch: Fortgeschrittene
Sprache: Deutsch
Preis: ca. 100 Mark
Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis sechs (Netzwerk, Internet)

Hersteller: Microprose
System: Windows 95
Anleitung: Deutsch
Festplatte: 15 MByte

Minimum
Pentium 100
16 MByte RAM
2fach CD

Standard
Pentium 133
16 MByte RAM
4fach CD

Optimum
Pentium 166
32 MByte RAM
8fach CD

Grafik		Befriedigend
Sound		Befriedigend
Bedienung		Befriedigend
Spieltiefe	Ausreichend	
Multiplayer		Befriedigend



Hektische Echtzeit mit hohem Zufallsfaktor.

Wurmfortsatz

Worms 2

Die Kampfkriecher schießen wieder:
Mit neuen Waffen befördern sie sich noch
schneller zurück unter die Erde.

Klein, stark, rosa: Vor zwei Jahren etablierten sich die Würmer von Team 17 neben den grünen Lemmings als kleinste Computerspielhelden der Geschichte. Nach einem Erweiterungspack stehen sich nun in **Worms 2**



Baseballschläger dienen dem Nahkampf.

zum dritten Mal knuddelige Truppen gegenüber, um einander mit Dutzenden verschiedener Waffen nach dem Leben zu trachten.

Gewaltige Waffen

Viele der neuen Kampfmittel zeigen den typischen Humor der Briten. Bei der Postwurfsendung zum Beispiel kommt alles üble von oben, während verrückte Rindviecher und alte Omis das feindliche Lager vom Boden aus terrorisieren. Der Großteil des neuen Kriegsgüter ist gegenüber den Ur-Shotguns und Bazookas um vieles effektiver. Nach ein paar Super-Banana-Bombs ist mitunter der halbe Level ausgelöscht. Für viele Worms-Spieler gilt jedoch der Grundsatz: Je niedriger der Kabumm-Faktor, desto größer der Spielspaß. Deshalb können Sie bestimmte Waffen sperren. Per Editor modifizieren Sie Ihre Wummen, lassen Ihre Lieblings-Rockgruppe als Wurmsoldaten antreten oder erschaffen neue Levels.

Levelmassen

Kampfterrain gibt es auch ohne Generator mehr als ausreichend. In insgesamt 13 Geländetypen – von der Stadt bis zum Käsegebirge – sind mehr als 250 Karten angesiedelt. Darauf erledigen einsame Streiter mit ihrem Grüppchen Solomissionen, die alle auf das »töte jeden«-Prinzip hinaus-

laufen. Geschaffen ist **Worms 2** aber eigentlich für hitzige Mehrspielermatches. Bis zu sechs Kleintiergeneräle kämpfen im Netzwerk oder an einem PC um Ruhm und Ehre. Bei keinem anderen Programm ist die Schadenfreude in ähnlich hohen Regionen angesiedelt: Hämisches Grinsen, wenn die feindliche, »Heilige Granate« ihr angestrebtes Ziel verfehlt; aufgeregtes Geschrei, wenn der eigene halbtote Wurm gerade noch ein Mediapack erreicht und danach mit einem kleinen Schubser das komplette Duell entscheidet.



Eine herabfallende Eselsstatue produziert massenweise Wurm matsch.

Mehr Grafik, weniger Phantasie

Im Vergleich zum Vorgänger wurde die Auflösung verdoppelt. SVGA tut den Landschaften und Kleingegenständen gut, den Würmern weniger. Sie haben zwar nach wie vor jede Menge drolliger Animationen im Repertoire und sind jetzt deutlich detaillierter; das an Knallerbsen erinnernde Design ist jedoch Geschmackssache. Klasse sind wieder die Videosequenzen, in denen einige der Waffen lustig »erklärt« werden. **MG**



Alle 48 Waffen und Werkzeuge im Überblick.

Michael Galuschka



Kultig dank Multiplayer

Schon faszinierend, wie mich die kleinen Pixelknubbel erneut in ihren Bann geschlagen

haben. Waffen-, Landschafts- und Wurmeditor sind nette Beigaben, mein Enthusiasmus rührt aber mehr vom praktisch unveränderten, schlicht-genialen Spielprinzip her. Der Solomodus ist für ein Stündchen ganz okay, seinen Kultstatus hat Worms aber vom schadenfrohen Mehrspielermodus. Mich wurmt's nur, daß kaum eine der frischen Waffen wirklich neues bietet. Gesteigert hat Team 17 hauptsächlich deren Durchschlagskraft; mir persönlich machen aber schlichte Handwaffenduelle um einiges mehr Spaß. Doch dafür gibt es ja schließlich die Optionsmenüs, mit denen jeder seinen eigenen Kriecher-Krieg zusammenbastelt.

Worms 2

Genre:	Action-Strategie	Hersteller:	Team 17
Anspruch:	Für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 80 Mark	Festplatte:	ca. 60 MByte
Spieler:	Einer bis sechs (an einem PC oder per Netzwerk)		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 60 16 MByte RAM 2fach CD	Pentium 100 16 MByte RAM 4fach CD 2-MByte-Grafikkarte	Pentium 166 32 MByte RAM 10fach CD 4-MByte-Grafikkarte

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

Gute Fortsetzung, kein bißchen wurmstichig.



Der Mars macht mobil

Dark Colony

Gerade machen sich's die Menschen
auf dem Mars gemütlich, da
rauschen auch schon fiese Aliens an.



Unsere **Artillerie** feuert mitten
in die anstürmenden Taars.

Martin Deppe



Gut, aber altbacken

Dark Colony bietet mir hübsche Feuerwerke, Lichteffekte und Tageszeitenwechsel. Vor

einem halben Jahr hätte mich das noch begeistert, aber heute? Im Vergleich zur andrängenden Echtzeit-Konkurrenz gibt's nichts wirklich Neues. Das Gelände beeinflusst weder die Geschwindigkeit noch die Sichtweite meiner Mannen. Formationsbefehle fehlen völlig – ich darf meine Trupps nicht mal auf einer Taste »speichern«.

Trotzdem ist der Kampf um Petra-7 und das Wettrennen um Artefakte prickelnd. Wenn plötzlich eine Granate in meine Basis einschlägt, bricht sofort Hektik aus: Wo steckt nur der verfluchte Gegner? Noch wichtiger, wie werde ich ihn los? Auch der »Fog of War« fordert mich gewaltig. Angesichts der Konkurrenz durch Dark Reign, Total Annihilation und Konsorten wirkt Dark Colony aber schon jetzt reichlich angestaubt.

Wir schreiben das Jahr 2137, und die Menschen haben sich gerade auf dem Mars flauschig eingerichtet. Doch kaum hängen die blümchengemusterten Gardinen an den Fenstern der Kolonie, da rappelt es gewaltig im Karton: Aliens auf Wanderschaft haben sich den gleichen Planeten als neue Heimstatt ausgesucht! Leider gleichen die Außerirdischen den garstigen Biestern aus **Independence Day**...

Im Echtzeit-Strategiespiel **Dark Colony** dreht sich alles um Petra-7. Damit ist nicht etwa die siebte Freundin des Kolonieführers gemeint, sondern ein wertvolles Gas. Damit finanzieren Sie Ihre Bauten, Forschungen und Truppen. Haben Sie sich für die Menschen oder die Taar (die Aliens) entschieden, geht der Run auf das knappe Gas auch schon los.

Der tödliche Kommandant

Der Basisbau ist äußerst simpel. Sie müssen sich nicht um die Aufstellung einzelner Gebäude kümmern, statt dessen wird eine bereits vorhandene Kolonie ausgebaut. Upgrades funktionieren nach dem gleichen Prinzip. Im Mittelpunkt Ihrer Armee steht immer der Kommandeur. Diesen besonders harten Kerl übernimmt man von Mission zu Mission, wobei



Kampf im Grünen: Die Rauchspuren stammen von **Abwehrraketen**.

seine Erfahrung steigt. Wird er stark verwundet, bringt ihn ein Sanitätsschiff in Sicherheit. Zwar kehrt er nach kurzer Pflegephase aufgepöppelt zurück, sammelt aber in dieser Schlacht keine Erfahrungspunkte mehr. Insgesamt kann Ihr Kommandant dreimal befördert werden – je höher sein Rang, desto mehr Verstärkungen darf er ab und zu anfordern.

Zudem spornt er Kameraden in seiner Nähe gewaltig an, was kurzfristig ihre Kampfwerte erhöht. Neben dem Kommandanten verfügen beide Seiten über je neun Einheitentypen, darunter ein Flieger. Durch Forschung lassen sich Angriffs- und Verteidigungswerte einzelner Truppenarten steigern.

Tag und Nacht

Alle acht Spielminuten wechselt **Dark Colony** zwischen Tag und Nacht. Während die Menschen im Hellen besser kämpfen und sehen, ist es bei den Taar umgekehrt. Neben einzelnen Missionen dürfen Sie eine Kampagne spielen und per Editor eigene Karten entwerfen. Eine wichtige Rolle spielen uralte

Artefakte. Die findet man in unterirdischen Tunnel-Labyrinthen.

Die entsprechende Technologie vorausgesetzt, können Sie die Artefakte bergen und nutzen. So verwandelt eines seine Opfer in willenlose Marionetten. Bleibt nur zu hoffen, daß unser Chefredakteur das Ding nie findet... **MD**



Dark Colony

Genre:	Echtzeitstrategie	Hersteller:	Acclaim
Anspruch:	Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 100 Mark	Festplatte:	12 bis 115 MByte
Spieler:	Einer bis zwei (Modem), bis acht (Netzwerk, Internet)		

Minimum	Standard	Optimum
486/66 16 MByte RAM 2fach CD	Pentium 100 16 MByte RAM 4fach CD	Pentium 166 32 MByte RAM 8fach CD

Grafik	_____	Gut
Sound	_____	Gut
Bedienung	_____	Befriedigend
Spieltiefe	_____	Befriedigend
Multiplayer	_____	Befriedigend

Solide Echtzeittaktik, aber kein Knaller.



Manchmal kommen sie wieder

Outpost 2

Von wegen »gute Nachbarschaft«: Zwei frisch verkrachte Kolonien auf Konfrontationskurs.

Kaufte jemand vor ein paar Jahren leichtfertig Sierras Weltraumkolonie-Simulation **Outpost**, war ihm eine böse Überraschung si-

cher: Auf der Packung angekündigte Spielteile fehlten. Spiele-Historiker markieren mit **Outpost** den Beginn der »Beta-Ära«, in der vermehrt unausgereifte Spiele die Kundschaft heimsuchten. Sierra-Tochterlabel Dynamix traut sich nun mit **Outpost 2 – Divided Destiny** ans Tageslicht. Vorurteile sind tunlichst über Bord zu werfen. Nicht nur das Designteam wurde ausgewechselt; auch das Spielprinzip hat nicht mehr viel mit dem Urahn zu tun.

Siedlungs-Zoff

Da ein Meteorit den Heimatplaneten pulverisiert, flüchten ein paar Hundert Menschen ins Weltall. Kaum hat man sich eine unwirtliche Planeten-Kartoffel als neue Heimat ausgeguckt, gibt es Zoff. Die Bürger der Kolonie Eden wollen die karge Welt per Terraforming umkrempeln. »Nix da!«, grummelt das Nachbardorf Plymouth. Die Rivalität hat einen Vorteil: **Outpost 2** bietet zum einen Kolonie-Management mit Forschung und Rohstoff-Plünderung; zum anderen auch zünftige Echtzeit-Strategie. Denn wer sich nicht lieb hat, schickt dem Nachbarn ein paar destruktive Einheiten vorbei. In der Kampagne stecken pro Seite zwölf Missionen. Als Alternative lockt ein »Baut fröhlich drauflos«-Modus, außerdem gibt es ein zwölf Kapitel starkes Tutorial.



Einige **Missionsziele** sind noch nicht erfüllt. Völlig unbeeindruckt davon wälzt die Lavamasse auf unsere **Plymouth-Kolonie** zu.

Dienst nach Vorschrift

Das beschauliche Kolonistenleben ist mit vielen Transporten und langen Wegen verbunden. Typisches Beispiel: Hat man bei den **Command & Conquers** dieser Welt ein neues Gebäude fertig, wird es einfach auf die Landkarte geklickt. **Outpost 2** besteht hingegen auf Dienst nach Vorschrift: Erst tuckert ein Laster in die Andockstation der Fabrik. Dann beladen Sie das Gefährt mit dem neuen Gebäude, docken wieder ab, fahren zur Baustelle und dürfen jetzt erst mit der Errichtung beginnen. Generell dominieren die Aufbau- und Infrastruktur-Elemente; Gefechte spielen die

zweite Geige. Drei Basis-Kampfeinheiten lassen sich individuell mit Geschützen ausrüsten. Zu den wenigen witzigen Einheiten gehören die Spiders: Diese frechen Roboter-Spinnen befummeln die Bordcomputer angeschosener Gegner, um diese schließlich zu übernehmen.

Tag und Nacht

Tag- und Nacht-Zyklen wollen in einigen Missionen beachtet werden. Durch Leuchttürme bringen Sie Licht ins Dunkel. Bei den mobilen Einheiten lassen sich gar die Scheinwerfer abschalten, um den Gegner gründlicher zu überraschen. Drei Schwierigkeitsgrade stehen zur Wahl, die sich deutlich auswirken. **HL**



Flamm, fauch, brutzel: Die gesammelten **Kampfeinheiten von Eden** auf einen Blick.

Heinrich Lenhardt



Betulicher Basenbau

Beim Betrachten der geruhsam tuckernden Outpost-Lkws kommt einem das Mars-Wägelchen der NASA wie ein Formel-1-Flitzer vor. Alle Liebe zum relativen Realismus in Ehren, aber Fans schnittiger Spielbarkeit kriegen bei einigen »Outpost 2«-Zickigkeiten den Weltraumkoller.

Für geduldige Genießer relativ realitätsnaher SF-Szenarien ist das Spiel nicht gänzlich reizlos. Mit Forschung, Rohstoff-Kreislauf und motivierenden Mini-Missionen ist die außerirdische Arterhaltung manierlich ausgestattet. Zäher Spielfluss, mondstaubtrockene Präsentation und triste Grafik trüben allerdings den Blick für diese inneren Werte.

Wem der ganze Infrastruktur-Kram generell Schnuppe ist und vor allem Echtzeit-Schlachten liegen, der verbrate seine irdischen Devisen lieber anderweitig.

Outpost 2

Genre: Echtzeit-Strategie
Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene
Sprache: Englisch
Preis: ca. 110 Mark
Spieler: Einer bis sechs (Netzwerk)

Hersteller: Sierra
System: Windows 95
Anleitung: Englisch (Deutsch in Vorb.)
Festplatte: 40 MByte

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 60 16 MByte RAM 2fach CD	Pentium 133 16 MByte RAM 4fach CD	Pentium 166 24 MByte RAM 8fach CD

Grafik	Ausreichend
Sound	Ausreichend
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Befriedigend

Schwerfälliges Kolonien-Management.

