

Strategie

Jörg Langer



Karlsruhe besiegt Las Vegas. Zumindest, wenn man nach den Firmenzentralen von CDV und Westwood geht. Denn die deutsche Aufsteigerfirma schlägt mit **Sudden Strike** tatsächlich das (alles andere als schlechte!) neueste Werk von Westwood. Echte Strategie-Fans sollten sich beide kaufen: **Sudden Strike** verbindet Tiefgang mit realistischem Flair, **Alarmstufe Rot 2** ist perfekt auf Instant-Spielspaß und gute Laune getrimmt.

Nachfolger verdrängen Vorgänger. Ganz besonders in unseren Hitlisten – sonst würden einige Vorzeigeserien im Laufe der Jahre jegliche Vielfalt erdrücken (denken Sie nur an die **NHL**-Serie im Sportteil). Bei den Strategie-Charts verdrängt deshalb **C&C Alarmstufe Rot 2** seinen inoffiziellen Vorgänger **C&C 3**, obwohl der mit 89% höher bewertet war. **Earth 2150** weicht dem hauseigenen Plagiat **Moon Project**, das fast nichts Neues bietet (nicht mal 'ne andere Story) und deshalb einen Wertungspunkt abgeben muß. **Cataclysm** hingegen verbessert die Wertung von **Homeworld** leicht. Addons nehmen wir nicht extra in die Liste auf: Wenn sie sich im Spielspaß nicht deutlich vom Original unterscheiden, erhalten sie eh die selbe Wertung. Diesen Monat gilt das für die **Sims**-Erweiterung **Das volle Leben**.

Strategie-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	Age of Empires 2	Echtzeit-Strategie	11/99	93%
2	StarCraft	Echtzeit-Strategie	6/98	90%
3	Alpha Centauri	Strategie	3/99	90%
4	Siedler 3	Aufbauspiel	1/99	90%
5	Battlezone 2	3D-Strategie	12/99	89%
6	Sudden Strike	Echtzeit-Strategie	NEU	88%
7	Jagged Alliance 2	Strategie	6/99	88%
8	Anno 1602	Aufbauspiel	5/98	88%
9	C&C Alarmstufe Rot 2	Echtzeit-Strategie	NEU	87%
10	Die Sims	Aufbauspiel	3/00	87%
11	Moon Project	Echtzeit-Strategie	NEU	86%
12	Dungeon Keeper 2	Echtzeit-Strategie	8/99	86%
13	Heroes of Might & Magic 3	Strategie	6/99	86%
14	Panzer General 4: Barbarossa	Taktikspiel	10/00	85%
15	Commandos	Echtzeit-Strategie	7/98	85%
16	Railroad Tycoon 2	Aufbauspiel	12/98	85%
17	Homeworld Cataclysm	Echtzeit-Strategie	NEU	85%
18	Civilization: Call to Power	Strategie	5/99	84%
19	Pharao	Aufbauspiel	12/99	84%
20	Dark Reign 2	Echtzeit-Strategie	8/00	83%
21	Seven Kingdoms 2	Echtzeit-Strategie	10/99	83%
22	Ground Control	Echtzeit-Strategie	8/00	82%
23	Sim City 3000	Aufbauspiel	3/99	81%
24	Imperium Galactica 2	Strategie	3/00	81%
25	Cultures	Aufbauspiel	10/00	80%

Bei Strategiespielen führen Taktik, Ressourcen-Management und strategische Planung zum Erfolg. Zur Strategie-Rubrik gehören Echtzeit- und Aufbauspiele, Hexfeldtaktik, Wirtschaftssimulationen, Denkspiele.

Strategie-Inhalt

Tests

Sudden Strike	94
C&C Alarmstufe Rot 2	102
Die Sims: Das volle Leben	108
Homeworld: Cataclysm	112
Moon Project	114
Star Trek New Worlds	118
Outforce	120
Reach for the Stars	122

Es muss nicht immer Westwood sein



Sudden Strike

Konkurrenz für Alarmstufe Rot 2: Sudden Strike bietet groß angelegte Weltkriegs-Schlachten mit taktischen Finessen und Kinofilm-Realismus.



Auf Demo-CD: spielbare Demo, Patch

Facts

- 3 Parteien (Deutsche, Russen, Alliierte)
- 3 Kampagnen
- 10 Missionen pro Kampagne
- 36 Zusatzmissionen

Lange war es angekündigt, immer wieder wurde es verschoben. Doch jetzt hat CDV den **Sudden Strike**-Truppen endlich den Marschbefehl erteilt: Echtzeitstrategie im Zweiten Weltkrieg steht auf dem Programm. Statt auf 3D-Gefechte setzen die russischen Entwickler auf übersichtliche 2D-Schlachten mit kleinen Pixel-Soldaten und Miniatur-Panzern. Und schaffen das Unerwartbare: Schön animiert und mit jeder Menge Tiefgang stößt **Sudden Strike**

aus dem Stand in die absolute Echtzeit-Oberklasse vor.

Masse und Klasse

Laut Werbung können bis zu 1.000 Einheiten gleichzeitig übers Schlachtfeld ziehen. So viele haben wir zwar in keinem Szenario gezählt, aber einige Dutzend Panzer, Haubitzen, Reparaturvehikel und natürlich Infanteristen befinden sich regelmäßig unter Ihrem Befehl. Zum Beispiel beim Erstürmen der Normandie-Strände in der alliierten Kampagne:

Panzersperren bringen den Vormarsch Ihrer Truppenmassen immer wieder ins Stocken. Hoch spritzen die Dreckfontänen der Artillerie-Salven. Doch ein paar wagemutige Soldaten arbeiten sich über den ungedeckten Strand vor in den Schutz von ein paar Bäumen. Plötzlich erscheint eine ganze Geschützbatterie vor ihnen. Ein klarer Fall für die Scharfschützen: Einmal in Stellung gebracht, eliminieren sie die gegnerischen Kanoniere binnen weniger Sekunden. Das Sperrfeuer auf den Strand bricht



Bei den ausführlichen Briefings werden die **Einsatzziele** auf einer Karte angezeigt.

augenblicklich zusammen, und Ihr nachrückender Panzertross kann die gut gesicherten Bunker unter Feuer nehmen.

An allen Fronten

Derartig spannend und komplex sind bereits die ersten paar Minuten eines einzigen Szenarios. Insgesamt erwarten Sie als deutscher, russischer oder alliierter Befehlshaber drei pseudo-historische Kampagnen in Europa mit jeweils zehn Missionen. Dazu gibt es rund 15 frei wählbare Zusatzszenarien. Jeder Einsatz besteht aus bis zu sechs Untermissionen. Das bedeutet im oben geschilderten Fall, dass Sie auch noch das gegnerische Hinterland sichern, mehrere Brücken einnehmen und auf dem gegenüberliegenden Flussufer einen Strand besetzen müssen. Mit der belieb-



Die **Zwischensequenzen** sind äußerst selten und spielerisch völlig überflüssig.





Die große **Panzeroffensive** läuft. Von der Masse der Einheiten sollten Sie sich nicht abschrecken lassen. Mit ein wenig Übung behalten Sie jedes Team im Auge. Die Sichtbeschränkung der Einheiten ist hier deaktiviert. (1024x768)

ten Alles-überrollen-Taktik kommen Sie in **Sudden Strike** nicht weit. Meist werden Ihre gepanzerten Streitkräfte dann nur ein Opfer der Artillerie, und übrig bleibende Infanteristen haben keine Chance mehr. Schlüssel zum Erfolg sind kleine, kombinierte Trupps, zwischen denen Sie per Tastatur-Shortcuts hin- und herschalten.

Stets müssen Sie die Eigenheiten der Waffengattungen berücksichtigen. Panzer haben eine nur sehr geringe Sichtweite, die sich erst mit benachbarten (allerdings extrem leicht verwundbaren) Offizieren erheblich vergrößert. Zur Unterstützung Ihrer Truppen bietet sich Artillerie an. Wenn die Soldaten vorrücken, koppeln Sie die Geschütze

an LKWs und bringen sie ein paar hundert Meter weiter wieder in Position. Besonders gefährlich sind Haubitzen, die durch ihre enorme Reichweite auch weit hinter der Front für Verwirrung sorgen. Allerdings müssen Sie erst mal ein paar Aufklärer ins Zielgebiet schleusen. Fast schon zu stark sind Bomber und deshalb nur in wenigen Szenarien verfügbar. Sie geben vor, wo mit wie vielen Fliegern anzugreifen ist, und dürfen kurz darauf mächtige Explosionen bewundern. Sehr praktisch und ebenfalls nicht immer erhältlich sind Fallschirmjäger, die weit hinter den feindlichen Linien abgesetzt werden können.

Klein, aber fein

Auf den allerersten Blick wirkt die Iso-Graphik fitzelig. Infanteristen sind in der höchsten der drei Auflösungen (1024x768) winzig, und selbst dicke Panzer wirken klein. Doch daran gewöhnt man sich recht schnell. Denn die Übersichtskarte zeigt Ihnen auf einen Blick den Stand-

Jörg Langer



Plichtspiel für Strategen

Fünf weitere Echtzeit-Neuheiten gibt's diesen Monat – doch Sudden Strike schlägt sie alle. Das liegt nicht zuletzt an der pseudo-historischen, auch für mißtrauische Gemüter gut verdaulichen Kinofilm-Wirklichkeit. Die Pixelmännchen und Matchbox-Panzer verhalten sich trotz Niedlich-Look taktisch »echt«: Der Gegner zielt bevorzugt auf Offiziere, Panzer ohne Aufklärer haben keine Chance gegen Pak, Infanteristen beißen sich an Bunkern die Zähne aus. Soldaten legen Minenfelder, Pioniere schrauben Brücken zusammen, Geschütze können erobert werden. Das erlaubt anspruchsvolle Taktiken.

Komplexe, aber machbare Missionen

Zweite Stärke sind die kniffligen Missionen. Erwarten Sie keinen hin- und herwogenden Schlagabtausch wie bei C&C 4, Sudden Strike spielt sich wie Commandos im epischen Maßstab. Für größere Karten brauchen Sie locker einige Stunden, haben dann aber auch das Gefühl, etwas geleistet zu haben. Gegenangriffe, Verteidigungsmissionen sowie der Multiplayer-Modus sorgen für die nötige Portion Hektik. Sudden Strike könnte besser zu steuern sein – aber das ist schon mein größter Kritikpunkt. Unbedingt anschauen!



Häuserkämpfe spielen in vielen Szenarios eine große Rolle: Aus dem Gebäude links oben werden unsere Infanteristen plötzlich mit Raketen beschossen. (1024x768)



Die Raketensalven der russischen **Katyushas** richten verheerenden Schaden an.



Bei der Landung in der Normandie trifft uns ein **Bomberangriff** schwer.

ort der Einheiten. Dennoch hätte eine Zoomfunktion nicht geschadet. Denn so entgehen allen, die nicht mit 640x480 spielen wollen, einige der wirklich gelungenen Animationen: Häuser explodieren, Brücken zerbröseln in einer Staubwolke und Katyusha-Raketen zischen übers Schlachtfeld.

Deckung und Schutz

Anders als bei vielen Konkurrenzspielen haben die meisten Objekte auf dem Schlachtfeld taktische Bedeutung. Panzersperren und Stacheldrahtzäune behindern den Vormarsch, Bäume dienen als Deckung, Wachtürme, Bunker und Häuser bie-

ten Ihren Soldaten Schutz. Natürlich kann alles auch zerstört werden, und häufig muss man sogar so vorgehen. Steht zum Beispiel einer Panzerkolonne ein Haus im Weg, schießt sie es einfach kaputt. Oder Sie nehmen dem Gegner die Deckung, indem Sie kurzerhand den schützenden Wald mit Hilfe der Artillerie eibebnen. Derart demolierte Geländeabschnitte verlangsamen aber das Vorrücken der eigenen Truppen.

Richtig unangenehm kann es werden, wenn Sie an einer Brücke stoppen müssen, weil der Gegner sie in die Luft gejagt hat. Ein Reparaturvehikel setzt sie aber rasch wieder instand.

Hat der Feind jedoch am anderen Ufer Artillerie oder Scharfschützen postiert, wird es für unser Brückenbaukommando schnell sehr gefährlich. Denn dem gegnerischen Feuer ist es nicht gewachsen.

Orientierungs-Probleme

Einer der größten Schwachpunkte bei Echtzeit-Strategiepielen sind häufig die Wegfindungsroutinen. Auch **Sudden Strike** ist in dieser Disziplin nicht perfekt. Normalerweise finden Panzer und Infanteristen recht gut ihren Weg durch Wälder und Städte. Kommen sich die Fahrzeuge aber gegenseitig ins Gehege, wird es schnell unübersichtlich.

Zum Glück können Sie jeder Einheit per Shift-Taste Wegpunkte (und sogar eine ganze Befehlsliste) zuweisen, die sie dann auch brav abarbeitet. In einem Stau versuchen die Fahrzeuge jedoch selbständig, einen neuen Pfad zu finden, was gelegentlich im Chaos endet. Da Sie meist nur kleinere Trupps auf einmal bewegen, hält sich der Nervfaktor trotzdem in Grenzen.

Damit Ihre Soldaten möglichst clever agieren, können Sie ihnen vorgeben, ob sie stur vorrücken oder unterwegs auf entdeckte Gegner losballern sollen. Besonders für Scharfschützen lohnt sich der Feuerverzicht, um schnell in wichtige Positionen vorzudringen. Im Gefahrenfall suchen die Soldaten auf Befehl sogar Deckung in nahe gelegenen Waldstücken. Außerdem können die meisten Soldaten Minenfelder anlegen oder räumen.

Angriff von hinten

Die Fahrzeuge sind nicht nur optisch detailliert. Jedes ist vorn stärker gepanzert als hinten oder an den Seiten. Das lässt sich taktisch nutzen: Starten Sie doch mal einen Scheinangriff

Technik-Check

Die Spielansicht ist rein isometrisch, alle Einheiten und die Landschaft sind Sprites. Deswegen benötigen Sie keine 3D-Grafikkarte, flüssiges Spielen ist ab einem Pentium 233 mit 64 MByte RAM möglich.

RAM/Festplatte

Die Mindestanforderung laut Hersteller von 32 MByte RAM ist zu knapp bemessen, da dies schon für einen flüssigen Betrieb von Windows 95/98 kaum ausreicht. Mit 64 MByte RAM sind Sie jedoch auf jeden Fall auf der sicheren Seite. Die Vollinstallation von 310 MByte lohnt sich, da sich auf diese Weise CD-Zugriffe in Grenzen halten. Denn dabei gibt es aufgrund des Kopierschutzes von Sudden Strike mit manchen Laufwerken Probleme.

Tuning-Tipps

TIPP1: Sie können zwischen drei unterschiedlichen Bildschirmauflösungen wählen: 640x480, 800x600 oder 1024x768. Ansonsten bietet Sudden Strike außer der Gamma-Korrektur keine Grafikoptionen. Falls das Spiel ruckeln sollte, schalten Sie die Bildschirmauflösung eine Stufe geringer.

TIPP2: Patch installieren (auf Demo-CD), der Probleme des Kopierschutzes von Sudden Strike mit CD-ROM-Laufwerken von beispielsweise NEC, Pioneer und anderen Fabrikaten korrigiert. Zudem behebt der Patch Schwierigkeiten, die unter Windows 2000 und NT auftreten mit ASPI (Advanced SCSI Programming Interface) auftreten.

Die Performance-Tabelle

		Voodoo 1	Rage 128	Matrox G400	Voodoo2	TNT 1	TNT 2	Voodoo 3	Geforce 256
P200 MMX	640x480	☐	■	■	☐	■	■	■	■
	800x600	☐	■	■	☐	■	■	■	■
P II/300 AMD K6-2/450	800x600	☐	■	■	☐	■	■	■	■
	1024x768	☐	■	■	☐	■	■	■	■
PIII/550 Athlon 500	800x600	☐	■	■	☐	■	■	■	■
	1024x768	☐	■	■	☐	■	■	■	■
PIII/700 Athlon 700	800x600	☐	■	■	☐	■	■	■	■
	1024x768	☐	■	■	☐	■	■	■	■

☐ nicht möglich, bzw. nicht spielbar ■ stark ruckelnd, wenig Spielspaß ■ mäßig ruckelnd, noch spielbar ■ flüssiges Spielen möglich



Unsere Truppen verlassen das **Landungsboot** und sind bereit zum Angriff auf die Küstenfestung.

Gunnar Lott



Das Schlachtfeld lebt!

Sudden Strike schafft ein kleines Kunststück: Obwohl in vielerlei Hinsicht nicht realistisch, fühlt es sich dennoch echt an. Da meine

Truppen auf vielfältige Arten mit der Landschaft interagieren können, wirkt Sudden Strike weit lebendiger als beispielsweise das grafisch etwas schönere Moon Project. Ohne Abstriche bei der Spielbarkeit hat es das russische Team hinbekommen, Atmosphäre zu erzeugen. In keinem anderen Echtzeit-Strategiespiel hatte ich jemals soviel Angst vor einem Panzer – oder soviel Spaß an einem Bomberangriff.

von vorn, nur um dem Gegner in der Hitze des Gefechts in den verwundbaren Rücken zu fallen. Ebenfalls sehr nützlich ist diese Vorgehensweise im Falle fliehender Gegner. Da die Panzer nicht rückwärts fahren können, müssen sie zuerst wenden – das ist der Moment, um gezielt zuzuschlagen.

Alle Einheiten gewinnen im Laufe eines Szenarios Erfahrungspunkte, die ihnen größere Sichtweite und höhere Treffergenauigkeit schenken. Versor-



Jetzt wird es so richtig gefährlich: Die gegnerische Artillerie hat die Brücke just in dem Moment unter Beschuss genommen, in dem sich unsere kostbare Panzergruppe genau in der Mitte befindet. Hoffentlich hält das Bauwerk...

gungsfahrzeuge liefern automatisch Nachschub für verbrauchte Munition und reparieren Schäden, sofern sie sich in der Nähe befinden. Ansonsten führen die Fahrzeugbesetzungen kleinere Reparaturen selbst durch, um etwa einen liegen ge-

bliebenen LKW wieder fahrtüchtig zu machen. Verwundete Soldaten erholen sich nur, wenn sie sich nicht bewegen. Wenn ihre Lebenspunkte unter einen gewissen Wert sinken, sollten Sie die Verwundeten so schnell wie möglich zu einem Krankenwagen bringen. Andernfalls sterben sie nach kurzer Zeit.

Müde Musik

Während sich die Sudden Strike-Macher beim Spielkonzept und bei der Grafik große Mühe gegeben haben und Sorgfalt walten ließen, haben sie Sound und Musik etwas vernachlässigt. Zwar klingen Kanonendonner und

Panzerrattern authentisch. Allerdings brechen Umweltgeräusche wie »plätschernder Fluss« oder »Rauschen im Wald« abrupt ab, wenn Sie vom Fluss oder Wald wegscrollen – anstatt erstmal leiser zu werden. Und manchmal bestätigen US-Einheiten ihre Befehle nicht mit »Yes Sir«, sondern mit einem zackig-deutschen »Jawoll«. Außerdem passt die zumeist moderne Hintergrundmusik nicht zum militärischen Ambiente und lädt zum Abschalten geradezu ein.

Mehr Missionen

Während Sie in den Kampagnen-Missionen stets mehrere



Die kleine Ortschaft (links) ist nach der Schlacht (rechts) fast von der Landkarte verschwunden.



Dutzende unserer Infanteristen stürmen vor, als der langerwartete und dringend benötigte Munitionsnachschub endlich abgeworfen wird.



Während Pioniere eine Behelfsbrücke bauen, achten zwei Geschützmannschaften, ein Offizier sowie ein Kübelwagen darauf, dass sich keine Gegner nähern.

Einsatzziele erfüllen müssen, erwarten Sie in den 15 Einzelmissionen kleinere Aufgaben. So müssen Sie Mal ein Gefangenlager befreien, ein anderes einmal steht das Abfangen eines Panzerkonvois auf dem Dienstplan. Während fast alle Szenarios spielerisch sehr

interessant und spannend sind, fällt eine Mission aus dem Rahmen: Der Einsatz, in dem Sie den Soldaten James Bryan unbeschadet durch die Landung der Alliierten in der Normandie schleusen müssen, ist doch allzu offensichtlich auf den plumpen Werbe-

Effekt (**Der Soldat James Ryan**) ausgerichtet.

Kampf um die Zeppeline

Der Multiplayer-Modus ist ungewöhnlich: Sie spielen keine normalen Szenarios mit Angreifer und Verteidiger. Stattdessen kloppen sich bis zu zwölf Spieler um Nachschubtruppen, die sie sich durch die Besetzung strategischer Punkte sichern. Die werden durch Zeppelin-Icons repräsentiert, welche in verschiedenen Farben vorkommen. Nur wenn Sie alle Zeppeline einer Farbe mit zumindest einer Einheit besetzt halten, kommt nach ein paar Minuten die Verstärkung. Jede Zeppelingruppe bringt jedem Spieler maximal einmal Verstärkung. Ziel ist, als Letzter übrig zu bleiben. Wer in Teams spielt und über zu viele Streitkräfte verfügt, darf seinen Mitspielern etwas Gutes tun und Ihnen per Knopfdruck einige der eigenen Soldaten und Fahrzeuge überlassen. Wer mag, kann sogar ein Zeitlimit zuschalten. Leider stellt CDV keinen Extra-Server zur Verfügung, weshalb Sie im Internet erst mal Gegner finden müssen. Ein guter Platz dafür ist das Forum auf der offiziellen Homepage www.suddenstrike.de. Allerdings muss man umständlich per Hand die IP-Adressen aller Mitspieler eintippen.

Als Bonus liegt eine zweite CD namens »Additional Mis-

Mick Schnelle

Trickreich und taktisch fordernd

Auf den ersten Blick wirkt Sudden Strike relativ simpel. Doch wenn Sie die erste herbe Niederlage eingesteckt haben und mit ansehen

mussten, wie Ihre Panzer im gegnerischen Pak-Feuer aufgegeben wurden, werden Sie schnell merken, wie viele Möglichkeiten in dem Spiel stecken. Ohne genau Planung und Nutzung aller taktischen Vorteile schaffen Sie nicht mal die Übungseinsätze. Dabei bleibt Sudden Strike aber stets fair: Wenn ich verliere, weiß ich immer genau, woran es gelegen hat.

Sehr gut hat mir auch der Spielzeuglook der Landschaften gefallen, die mich an längst vergessen geglaubte Plastik-Feldzüge im Kinderzimmer erinnerten. Sudden Strike bietet Tiefgang, ohne überkomplex zu werden. Einsteiger wird allerdings der hohe Schwierigkeitsgrad schocken. Wer das pseudohistorische Szenario von Alarmstufe Rot 2 nicht mag oder lieber Taktik als Hektik möchte, liegt hier richtig.

sions« bei, mit 21 weiteren Einzelmissionen (davon neun Tutorials) für die drei Parteien, allerdings ohne Briefing. **MTC**

Absturz-Probleme

Die Verkaufsversion von Sudden Strike läuft auf einigen Systemen nur sehr instabil. Daran änderten auch zwei bislang veröffentlichte Patches bislang nur wenig. Wenn Sie kurz nach dem Start eine »Allgemeine Schutzverletzung« sehen, sollten Sie nicht gleich aufgeben. Häufig reicht es, die Fehlermeldung einfach mit »Enter« zu bestätigen. Wenn es während der Missionen zum Absturz kommt, ändern Sie einfach die Einstellungen Ihres Desktops von »32-Bit« auf »16 Bit«.

Grundlegende Taktiken

Sudden Strike ist ein komplexes Spiel. Um die kniffligen Missionen erfolgreich zu bestehen, sollten Sie die folgenden Grundsatz-Taktiken berücksichtigen.

Infanteristen in Deckung

Lassen Sie sich nie ohne Deckung auf Gefechte ein. Vor allem in Städten sollten Sie Ihre Männer vorsichtig von Haus zu Haus vorrücken lassen. Bunker immer besetzen, da sich darin wenige Infanteristen gegen ganze Feindesscharen halten können.



Geschütze einnehmen

Wichtige Engpässe und Strassen bewacht der Feind gern mit Haubitzen. Arbeiten Sie sich mit einem kleinen Trupp Infanteristen unter Deckung heran, schalten Sie die Besatzungen aus, und nehmen Sie die Geschütze im Sturmangriff ein.



Engpässe kontrollieren

Wenn's mal richtig eng wird, verheddert sich die Fahrzeug-KI gelegentlich. Damit das nicht passiert: Niemals Infanteristen und Panzer gleichzeitig auf eine Brücke lassen. Kolonnen sollten mit ausreichendem Abstand hintereinander fahren.



Aufklärer vorschicken

Auch wenn ein einzelner Soldat im Kampf nur wenig ausrichtet, sollten Sie immer ein paar möglichst weit verstreut vor der Hauptstreitmacht platzieren. Denn nur so sehen Sie rechtzeitig, wo der Feind im Hinterhalt auf Ihre Truppen lauert.



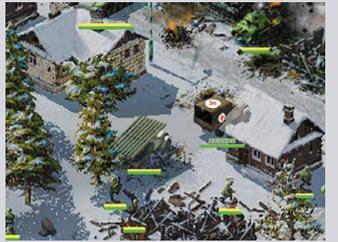
Rückzug planen

Da die Panzer keinen Rückwärtsgang haben, müssen sie sich zum Rückzug um 360 Grad drehen. Dabei wenden sie ihre schlechter gepanzerte Rückseite dem gegnerischen Feuer zu. Lassen Sie deshalb immer die hinterste Linie zuerst umdrehen.



Krankswagen nutzen

Um erfahrene Einheiten nicht zu verlieren, sollten Sie Ihre Infanteristen regelmäßig heilen. Verstecken Sie die dazu benötigten Krankswagen am besten hinter Häuserecken, wo sie gut vor feindlichen Angriffen geschützt sind.



Sudden Strike

Genre: Echtzeit-Strategie	Preis: ca. 90 Mark	Hersteller: CDV
Anspruch: Fortgeschrittene, Profis	Sprache: Deutsch	Festplatte: ca. 150 MByte
Multiplayer: 2 (ser.), 12 (LAN), 12 (www)	3D-Karten: <input type="checkbox"/> Voodoo 1 <input type="checkbox"/> Voodoo 2 <input checked="" type="checkbox"/> Voodoo 3 <input checked="" type="checkbox"/> Riva TNT	Spieler: Einer pro Original
	<input checked="" type="checkbox"/> Riva TNT2 <input checked="" type="checkbox"/> Geforce <input checked="" type="checkbox"/> Matrox G400 <input checked="" type="checkbox"/> Rage 128	

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 233 MMX	Pentium II/300	Pentium II/500
64 MByte RAM, 4fach CD	64 MByte RAM, 8fach CD	64 MByte RAM, 8fach CD

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

Ausgetüftelte Echtzeitschlachten im Zweiten Weltkrieg.

Der Kreml will Krieg

C&C Alarmstufe Rot 2

Westwoods Echtzeitspektakel um die russische Invasion der USA glänzt mit coolen Videos, stark geskripteten Action-Missionen und einfallsreichen Truppentypen.



Facts

- 19 Truppentypen pro Seite
- 18 Gebäudetypen pro Seite
- 9 Charaktere (in den Videos)
- 20 Missionen pro Seite

Die Russen sind los! In einem Paralleluniversum hat nach Josef Stalin ein absurder Typ namens Romanov mit Hilfe seines schleimigen Ratgebers Yuri die Macht in der Sowjetunion übernommen. Romanov will die Weltherrschaft, erstes Angriffsziel: die USA. So landen eines schönen Morgens die Herren mit den Sternchen an den Fellmützen in New York City und zerbröseln die Freiheitsstatue zu Schutt. Das nehmen die Amis natürlich persönlich, und so entspannt sich ein erbitterter Krieg, bei dem beide

Seiten allerlei cooles Hightech-Gerät einsetzen. Die Geschichte folgt übrigens locker der von **C&C 2**, wobei ein vorangegangener Sieg der Alliierten vorausgesetzt wird. Die Sowjets haben



Sporadische Seeschlachten lockern das Kampfgeschehen beträchtlich auf.

sich jedoch wieder erholt und ihre Armee zu einem würdigen Gegner herangerüstet. Sie übernehmen wie üblich die Partei Ihrer Wahl und haben so die Möglichkeit, entweder dem stets grinsenden US-Präsidenten oder dem polterigen Russen-Premier als General die Waffentreue zu halten.

Solo-Spannung

Alarmstufe Rot 2 ist nach deutscher Serien-Rechnung **Command & Conquer 4**, da **Alarmstufe Rot** hierzulande aus Marketing-Gründen als **C&C 2** verkauft wurde. In den USA nimmt Westwood nur Spiele in die **C&C**-Zählung auf, in denen GDI und Nod gegeneinander antreten. Abgesehen vom Namens-Wirrwarr bleibt aber alles beim Alten: Analog zum Vorgänger ist **Alarmstufe Rot 2** ein **Command & Conquer** mit anderem Hintergrund und anderen Einheiten. Als solches bringt es die bekannten Stärken mit – zahlreiche Realfilm-Zwischensequenzen, leichte Zugänglich-

keit, enorm spannende Solo-Kampagnen. Allerdings auch die üblichen Schwächen: mäßige KI und eine veraltete Grafik-Engine. Immerhin hat Westwood auch ein bisschen am Spieldesign gebastelt, die Szenarios sind jetzt größtenteils eher kurz, stark geskriptet und sehr rasant.

Kampf ums Pentagon

Glanzstück des Spiels sind die vielfältigen Missionen. Ein Beispiel: Bei der Schlacht um Pearl Harbour müssen Sie als russischer Kommandant innerhalb von zehn Minuten möglichst viele U-Boote und Flak-Schiffe bauen, heftige Gegenangriffe abwehren und viel Gold (die einzige Ressource des Spiels) fördern. Denn am Ende des Countdowns nimmt eine große Armada aus Flugzeugträgern samt Eskorte Kurs auf Ihren Hafen. Wenn Sie mit Ihrer hektisch rekrutierten Flotte nebst drei Giganto-Raketen verschießenden Support-Schlachtschiffen siegreich waren, gehen Sie selbst in die Offensive und





Der Kampf ums Pentagon. Oben aus russischer, unten aus amerikanischer Sicht.

erobern nach und nach die gegnerischen Küstensstellungen. Fast alle Szenarios spielen übrigens vor bekannten Hinter-

gründen: Im Laufe der beiden Kampagnen kämpfen Sie um das Weiße Haus, das Pentagon, die Freiheitsstatue oder in Wla-

diwostok. Dabei haben die Designer nicht versucht, Metropolen realistisch nachzubilden, sondern haben einzelne bekannte Gebäude in die überwiegend städtischen Karten eingepasst.

Tanya gegen Tesla

Auch die beliebte Einzelkämpferin Tanya kommt wieder zum Einsatz. Einmal muss sie in Polen eine durch tödliche Tesla-Spulen geschützte Raketenstellung der Sowjets vernichten. Die Dinger grillen jeden, der auf zehn Meter herankommt. Also braucht die Dame Hilfe: Spione können sich als Russen (und sogar als Schäferhunde!) tarnen, die Sperren passieren und die Stromversorgung kurzzeitig sabotieren. Da die Mission ohne Agenten unlösbar ist, fordert Tanya automatisch neue an, falls die alten umgekommen sind: »Schickt mir neue Spione, diesmal bitte keine Versager«, brüllt sie dann ins Funkgerät. Solche Szenen werden als Mini-Video in der rechten oberen Bildschirm-Ecke abgespielt. Einige Einsätze der tödlichen Lady sind nur mit Hilfe guter Terrain-Ausnutzung zu schaffen: Auf vielen Karten haben die Designer explosive Fässer ne-

Jörg Langer



Sudden Death für C&C 4

Das hätte ich nie gedacht: Meine einstige Lieblingsserie zieht mit Teil 4 den Kürzeren gegenüber dem Erstlingswerk einiger russischen Programmierer, das von der Biedermeier-Firma CDV veröffentlicht wird: Sudden Strike sieht besser aus, hat mehr Spieltiefe und ausgefeiltere Missionen. Der Untergang des Abendlandes? Nein, nur der Beweis, dass ein großer Name allein nicht reicht, um im hochklassig besetzten Echtzeit-Genre vorne zu bleiben.

Instant-Action

Verstehen Sie mich nicht falsch, Westwood zieht alle Register. Sofort nach der Installation hat mich die alte Faszination gepackt: Hämmende Hintergrundmusik, lustige Videos und stimmiges Interface zwingen zum sofortigen Losspielen. Die Missionen sind relativ kurz, aber abwechslungsreich und spannend. Während ich mich bei Sudden Strike geruhsam Stück für Stück vorarbeite, ist hier ständig was los; nur mit dem richtigen Einheitenmix kann ich die ständigen (leider stupide geskripteten) Gegenangriffe abfangen. Wenn Sie demnächst nur ein Echtzeit-Spiel kaufen wollen, nehmen Sie Sudden Strike. Doch wenn es zwei sein können, darf Alarmstufe Rot 2 nicht fehlen.

ben wichtige Gebäude platziert. Wenn sie die abschießt, geht meist das Bauwerk mit in die Luft. Die Russen haben als Ausgleich übrigens einen Sprengstoff-Experten namens Crazy Ivan, der per Upgrade sogar teleportieren kann. In späteren Missionen setzen die Sowjets dann ihre Elite ein: Psi-Krieger, die wie die Mönche in *Age of Empires 2* feindliche Truppen und Fahrzeuge unter ihre Kontrolle bringen können (ein Opfer pro Psi-Krieger).

Kraken und Spinnen

Obwohl *Alarmstufe Rot 2* in den 50er Jahren spielt, sind fast alle Truppentypen wilden Designer-Fantasien entsprungen. Halbwegs normal sind die amerikanischen GIs (die sich jederzeit mit Sandsäcken schützen können) und die aus den Vorgängern bekannten Ingenieure. Aber was soll man zu Einheiten wie gigantischen Kraken, wuseligen Robot-Spinnen, oder den Stromschläge-verteilenden Tesla-Troopern sagen?



Trotz Tesla-Turm, Luftabwehr und massenhaft Verteidigern: Unsere alliierten Truppen nehmen mit Infanterie und Panzern eine russische Basis in Washington ein. Die Statue in der Bildmitte ist die sowjetische Kaserne. (800x600)

Martin Deppe



Fastfood – aber schmackhaft

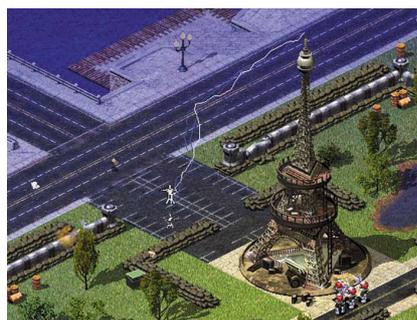
Alarmstufe Rot 2 ist sicher kein Überhammer aus der Liga eines Age of Empires 2, macht aber dennoch sehr viel Spaß. Obwohl das Programm so seine Macken hat (und mir das »Nod gegen GDI«-Szenario besser gefällt), packte mich rasch wieder das alte Echtzeit-Fieber. Alarmstufe Rot 2 ist zugänglich wie derzeit kaum ein anderer Titel des Genres, erinnert jedoch eher an Fastfood als an ein Candlelight-Dinner: Lecker, aber nichts, um Feste zu feiern. Einsteiger werden trotzdem sicher satt, Fortgeschrittene dürfen auch naschen.

Alle Truppentypen passen logisch in die **Alarmstufe Rot**-Welt und sind sauber ausbalanciert. Die fliegende Raketen-Infanterie beispielsweise ist äußerst effektiv gegen normale Fußtruppen, versagt aber gegen Raketenwerfer kläglich. Fußsoldaten können Häuser besetzen und heraus schießen. Dabei sind sie unverwundbar gegen Feindfeuer, allerdings bricht natürlich irgendwann das Haus zusammen – dann stehen die Jungs wieder ohne Deckung da. Da die feindliche KI meist nicht schlau genug ist, einzelne besetzte Häuser zu umgehen, schafft es so eine Handvoll Ein-

zelkämpfer oft, eine feindliche Offensive lange genug aufzuhalten, bis ausreichend Verstärkung produziert wurde.

Gleichgewicht des Schreckens

Überwaffen ohne Abwehrmöglichkeit wie den Ionenstrahler aus **C&C 3** gibt es nicht mehr. Sogar die mächtigen Cruise Missiles der alliierten Raketenfahrzeuge schießt eine gut platzierte Luftabwehr lässig aus dem Himmel. Die Ausgewogenheit der Kriegsmaschinerie macht klassische Simpel-Taktiken à la Tank-Rush wenn nicht unmöglich, so doch relativ schwierig. Zur Basis-Verteidigung können Sie verschiedene Geschütze bauen, die entweder gegen Flieger oder Bodentruppen wirken. Die Russen haben wieder ihren bekannten Tesla-Turm, die Ame-



Der Eiffelturm dient als Blitze werfende Tesla-Spule.



Massenangriffe sind dank verbesserter Einheiten-Balance schwieriger geworden, zuweilen aber immer noch sinnvoll. Hier bereitet sich eine **alliierte Streitmacht** auf den Einsatz vor.

rikaner bekommen dafür in der Mitte ihrer Kampagne den sehr ähnlich funktionierenden Prisma-Turm. Leider hat Westwood den leidigen Mauerbau nicht modernisiert: Statt wie in **Age of Empires 2** Wälle einfach in die Landschaft zu ziehen, müssen Sie bei **Alarmstufe Rot 2** wieder jedes Mauersegment einzeln errichten, was viel Zeit kostet.

Fett wie Chruschtschow

Markenzeichen der Spiele mit dem Doppel-C im Namen sind seit jeher die Realfilm-Zwischensequenzen, obwohl die Videos zuweilen amateurhaft wirkten. Der glatzköpfige Westwood-Mitarbeiter Joe Kucan hat es in der Rolle des Nod-Fieslings Kane in **C&C 1 & 3** dennoch zu bescheidenem Ruhm gebracht. In **Alarmstufe Rot 2** macht Westwood aus der Not eine Tugend und setzt voll auf Trash-Charme: Die Akteure sprechen mit starkem Akzent

Technik-Check

Als Mindestanforderungen gibt Alarmstufe Rot 2 erträgliche 64 MByte RAM und einen Pentium II/266 vor. Mit dieser Ausstattung sollten keine Probleme auftreten. Wenn Sie online im Multiplayer-Modus spielen wollen, gelten allerdings höhere Anforderungen: Ein Pentium II/400 und 128 MByte RAM sollten es dafür schon sein.

RAM/Festplatte

Ein Hauptspeicher von 64 MByte reicht zwar aus, doch erst mit 128 MByte RAM besitzen Sie genug Leistungsreserven, die Ihnen auch die höchste Bildschirmauflösung (1024x768) ermöglichen. Unsere Testversion bot noch keine Möglichkeit, die Installationsgröße zu

variieren. Sie sollten jedoch die Vollinstallation wählen, da das Spiel ansonsten für die Videosequenzen häufig auf die CD zugreift.

Tuning-Tipps

TIPP 1: Falls Sie in 800x600 oder höher spielen, kann es sich lohnen, für die Dauer von ausgewachsenen Massenschlachten auf 640x480 zu gehen, um lästiges Ruckeln zu vermeiden.

TIPP 2: Die Detailstufe ist zwar nicht frei skalierbar, Sie können jedoch zwischen »hoch« und »niedrig« auswählen. Experimentieren Sie auch mit dieser Einstellung, um C&C Alarmstufe Rot 2 zu jeder Zeit flüssig genießen zu können.

Die Performance-Tabelle

		Voodoo 1	Rage 128	Matrox G400	Voodoo2	TNT 1	TNT 2	Voodoo 3	Geforce 256
P200 MMX	640x480	☐	■	■	☐	■	■	■	■
	800x600	☐	■	■	☐	■	■	■	■
P II/300 AMD K6-2/450	800x600	☐	■	■	☐	■	■	■	■
	1024x768	☐	■	■	☐	■	■	■	■
PIII/500 Athlon 500	800x600	☐	■	■	☐	■	■	■	■
	1024x768	☐	■	■	☐	■	■	■	■
PIII/700 Athlon 700	800x600	☐	■	■	☐	■	■	■	■
	1024x768	☐	■	■	☐	■	■	■	■

☐ nicht möglich, bzw. nicht spielbar ■ stark ruckelnd, wenig Spielspaß ■ mäßig ruckelnd, noch spielbar ■ flüssiges Spielen möglich

Movie-Stars



Auf einigermaßen bekannte Schauspieler hat Westwood diesmal verzichtet. Immerhin hat es für B-Movie-Bösewicht **Udo Kier** (aus Blade) gereicht, den Sie hier von und nach seiner Verwandlung in Ratgeber Yuri sehen.

Addon für den Lebensimulator

Die Sims Das volle Leben

Schöner Wohnen: Will Wrights Haushalts-Tamagotchi wird erweitert. Neue Gegenstände, Charaktere und Berufe peppen Ihr virtuelles Eigenheim auf.

Haben Sie den digitalen Abfalleimer der Sims öfter entleert als Ihren eigenen? Dann sollten Sie einen Blick auf das Addon **Das volle Leben** werfen. Neben vielen neuen Texturen

nun wesentlich größer geworden: Bis zu 50 Häuser gehören neuerdings zur Nachbarschaft.

Rocker oder Redakteur

Neben den zehn Berufszweigen des Hauptprogramms stehen den Sims fünf neue Karriere-möglichkeiten offen. Abhängig von der Verteilung der Charakterpunkte schlagen sie eine Laufbahn als Musiker, Journalist, Hacker oder »Experte für Paranormale Phänomene« ein – **Akte X** lässt grüßen. Alternativ entscheidet sich Ihr Alter-Ego für ein lockeres Leben und verdient mit Gelegenheitsjobs wie Leibwächter oder Golf-Caddy seinen Lebensunterhalt. Damit sich Ihre Schützlinge zu Hause wohlfühlen, spendiert Maxis völlig neue Dekor-Sets. Das edle Burg-Ambiente, der schrille Las-Vegas-Style oder der 50er-Retro-Look könnten direkt aus einer Wohnzeitschrift stammen.

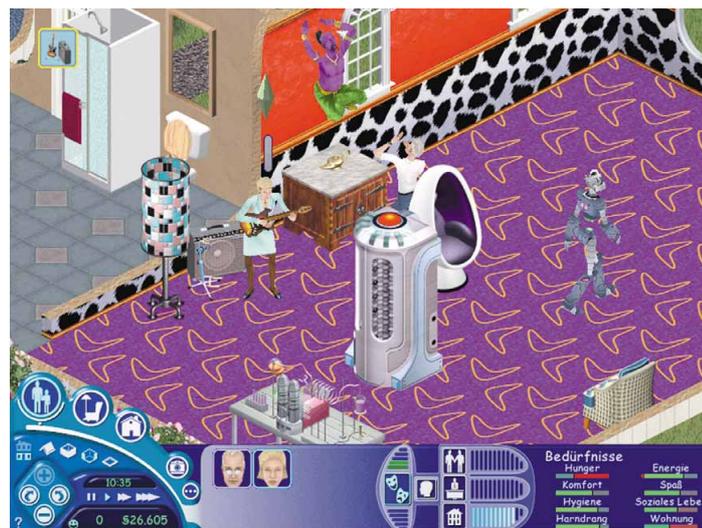
die Sims der Funzel den Lampengeist, einen der fünf neuen NPCs des Addons. Zusätzlich zu den eher langweiligen Gärtnern und Hausmädchen gibt es jetzt so schillernde Gestalten wie den Tod, der Verstorbene

wiederbeleben kann, oder einen sehr traurigen Clown. Seine misslungenen Tricks drücken auf die Stimmung der Bewohner. Fies: Er geht erst wieder, wenn Sie die Sims anderweitig aufgeheitert haben. **MS**



Gemein! Die **Voodoo-puppe** der eifersüchtigen Gattin bereitet der ungeliebten Nachbarin Bauchschmerzen.

und Kleidern, die teilweise schon im Internet zu bekommen waren, gibt es auch einige wirkliche Neuerungen. Beispielsweise ist die Siedlung, in der Sie das Leben Ihrer Protagonisten lenken,



Die Hausherrin übt fleißig Gitarre, während der Gatte den **Lampengeist** beschwört.

Markus Schwerdtel



Die Soap geht weiter

Schade, viele der neuen Grafiken kennen eifrige Simulanten schon von Fan-Seiten im Internet. Nur die Berufe und vor allem die NPCs sind wirk-

lich neu. Die bringen aber viel Abwechslung in das Programm, so dass sich das Addon auch für Simmer lohnt, die fleißig downloaden. Mein Liebling ist der finstere Sensenmann, der Verblichene wiederbelebt. Die neuen, teilweise sehr freakigen Gegenstände sind immer für einen Lacher gut – der tollpatschige Lampengeist zaubert oft spektakulär daneben.

Möbliertes Wohnen

Satte 125 neue, mitunter obskure Objekte wie die Voodoo-puppe bringen frischen Wind in die simulierte Wohnstube. Ein Musikinstrument wie die Elektrogitarre sollte in keinem Haushalt fehlen – das verbessert die Beziehungen zur Nachbarschaft. Das coolste neue Objekt ist der Chemie-Baukasten. Damit mixen sich talentierte Chemiker nahezu alles zusammen, vom Molotow-Cocktail bis zum Heilmittel gegen Krankheiten.

Unter anderem gibt es jetzt auch eine magische Lampe zu erstehen. Wie Aladin entlocken

Die Sims – Das volle Leben

Genre: Aufbauspiel-Addon
Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis
Sprache: Deutsch
Multiplayer: nicht vorhanden
3D-Karten: Voodoo 1 Voodoo 2 Voodoo 3 Riva TNT
 Riva TNT2 Geforce Matrox G400 Rage 128

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 233	Pentium II/300	Pentium III/450
32 MByte RAM, 8fach CD	64 MByte RAM, 16fach CD	128 MByte RAM, 16fach CD

Grafik	Befriedigend	Sehr gut
Sound		
Bedienung		
Spieltiefe	Gut	
Multiplayer	Nicht vorhanden	

Gehaltvolles Addon für Sims-Fans.



Heimatlos im Weltraum

Homeworld Cataclysm

Zum Strategie-Hit des letzten Jahres springt ein Quasi-Addon aus dem Hyperraum. Helfen Sie den Kushan gegen einen übermächtigen Feind!



Mit seiner ganzen Feuerkraft verteidigt unser Zerstörer das Basisschiff gegen den schweren Kreuzer.

Mit dem innovativen **Homeworld** konnte Sierra 1999 einen Achtungserfolg landen, der kommerziell jedoch unter den Erwartungen blieb. Im Gegensatz zu Genre-Kollegen wie **Star Trek: Armada** entführte Sie das Echtzeit-Strategiespiel in einen realistischen, dreidimensionalen Weltraum. **Cataclysm** ist weder Addon noch echter **Homeworld**-Nachfolger, obwohl es die Story des Vorgän-

gers fortsetzt. Nachdem die Kushan-Siedler im ersten Teil endlich ihre vermeintliche Heimatwelt gefunden hatten, stören jetzt zwei neue Rassen das Idyll. Darunter ist auch ein widerliches Insekten-Volk, das fremde Schiffe übernimmt und sich deren Technologie einverleibt.

Mutterschiff statt Basisbau

Wieder ist ein gigantisches Mutterschiff Basis Ihrer Aktivitäten. Hier wird geforscht und gebaut, während kleine Arbeiterdrohnen aus Asteroiden Rohstoffe schürfen. Sobald das Mutterschiff mit einem Konverter ausgestattet ist, lassen sich zudem riesige Kristalle als Baumaterial verwerten. Damit Sie die 17 Missionen leichter überstehen, warten im Hangar 18 neue Raumschiffstypen auf ihren Einsatz. Darunter sind kleine Gleiter, die sich als schwere Kreuzer tarnen können, um den Feind zu täuschen: Lediglich die mickrigen Abgasstrahlen ihrer Trieb-

werke können die Blender entlarven. Manche Schiffe lassen sich auch miteinander koppeln. So wird aus zwei leichten Jägern eine kleine Fregatte. Die getarnten Leech-Drohnen bohren sich durch die Außenhaut feindlicher Schiffe, um Rohstoffe abzusaugen oder den Feind von innen zu sprengen. Formationen und Taktiken der Kampfverbände entscheiden über Sieg und Niederlage. Erforschte Technologien erkennen Sie auf einen Blick als Module am Rumpf des Trägerschiffes.

Missionen nach Drehbuch

Die Missionen des Spiels sind stark geskriptet: Deutlich ist während des Spiels zu erkennen, welche Ihrer Aktionen welches Ereignis auslöst hat. Trotzdem kommt dank unvorhergesehener Story-Wendungen spannende Sciencefiction-Atmosphäre auf. Während zwischen den Aufträgen schmucklose Comicfilmchen die Handlung vorantreiben, findet für die Zwischensequenzen in den

Missionen die leistungsfähige Spiel-Engine Verwendung.

Zum Glück haben die Entwickler an der holprigen Bedienung von **Homeworld** gehörig gefeilt. Ein Tutorial unterweist Sie unter anderem in der Bedienung von Kamera und Zeitraffer-Funktion. Fortschrittsbalken für Forschung und Einheitenbau können jetzt jederzeit eingeblendet werden, ein Wechsel zum Mutterschiff ist nicht mehr nötig. Auf der 3D-Übersichtskarte werden bereits erkundete Gebiete und Sensorreichweite angezeigt. Den Schwierigkeitsgrad können Sie in fünf Stufen Ihren Bedürfnissen anpassen. **MS**



Der Alien-Strahl verfehlt das Mutterschiff und infiziert die Drohne mit tödlichen Viren.

Markus Schwerdtel



Admiral im 3D-All

Der Quasi-Nachfolger von **Homeworld** ist mit neuen Rassen, Einheiten, Missionen und seinem verbessertem Interface ein Hit. Die realistische 3D-Umgebung

verlangt von 2D-gewohnten Taktikern neue Vorgehensweisen. Ohne die richtigen Formations- und Verhaltensbefehle droht unweigerlich die Niederlage. Die ergreifende Story des heimatlosen Kushan-Volks motiviert wie im Vorgänger – Kampfsterne **Galactica** lässt grüßen.

Homeworld Cataclysm

Genre:	Echtzeit-Strategie	Preis:	ca. 60 Mark
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	Hersteller:	Havas Interactive
Sprache:	Deutsch	Festplatte:	ca. 400 MByte
Multiplayer:	8 (LAN), 8 (www)	Spieler:	Einer pro Original
3D-Karten:	<input type="checkbox"/> Voodoo 1	<input checked="" type="checkbox"/> Voodoo 2	<input checked="" type="checkbox"/> Voodoo 3
	<input checked="" type="checkbox"/> Riva TNT2	<input checked="" type="checkbox"/> Geforce	<input checked="" type="checkbox"/> Matrox G400
		<input checked="" type="checkbox"/> Riva TNT	<input checked="" type="checkbox"/> Rage 128

Minimum	Standard	Optimum
Pentium II/266	Pentium II/450	Pentium III/500
64 MByte RAM, 8fach CD	128 MByte RAM, 16fach CD 3D-Karte	128 MByte RAM, 24fach CD 3D-Karte

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

Komplexe 3D-Weltraum-Strategie mit Edel-Grafik.



Krawall im Krater

Moon Project

Vom Addon zum vollständigen Spiel: Auch ohne Earth 2150 als Hauptprogramm geht es auf Mond und sterbender Erde in spannenden Kämpfen zur Sache.

Die Erde steht im Jahr 2150 durch eine Naturkatastrophe wieder einmal am Rande der Zerstörung. Die einzige Rettung: Eine Arche für die Menschheit. Die Eurasische Dynastie, die Vereinigung Zivilisierter Staaten und die Lunar Corporation

schon der Hintergrund für das Echtzeit-Strategiespiel **Earth 2150**. Im gleichen Zeitraum spielt auch das ursprünglich als Addon geplante **Moon Project**, das nun als eigenständiges Spiel erscheint. Ausgangspunkt: Die Lunar Corporation plant den Bau eines riesigen Waffensystems auf dem Mond, um die unliebsamen Konkurrenten im Zaum zu halten. Die beiden anderen Parteien schauen dabei natürlich nicht untätig zu, und schon sind Sie mittendrin in den drei neuen Kampagnen.

Mächtige Maschinen

An schlagkräftigen Truppen herrscht bei **Moon Project** wiederum kein Mangel. Im Einheiten-Baukasten schrauben Sie neu erforschte Waffensysteme flink auf geeignete Fahrwerke. Dabei hat jede Partei ihre Vorlieben: Die UCS schwört auf gigantische Mech-Typen wie den Grizzly, der

mit seiner dicken Panzerung nur sehr schwer zerstört werden kann. Die Eurasische Dynastie bevorzugt dagegen konventionelle Waffen wie zum Beispiel Panzer. Als besonderes Ass verfügt sie außerdem über ein Atom-U-Boot, das lautlos an gegnerische Basen herantaut und sie dann in Schutt und Asche legt. Antigravitations-Generatoren sind hingegen der Unterbau fast jeder Einheit der Lunar Corporation. Jedes dieser Vehikel hat natürlich auch Schwachstellen, die der gewiefte Computer-Gegner kennt und ausnutzt.

Die Vor- und Nachteile der Einheiten sollten Sie kennen, um in den kniffligen Missionen eine Chance zu haben. Geschickt zwingen die Designer den Spieler dazu, bestimmte Truppentypen an der jeweils richtigen Stelle zu benutzen. Einen Superpanzer, mit dem jeder Auftrag zu schaffen ist, gibt es nicht. Selbst

die brandgefährliche Fang-Einheit der Mondbewohner ist nicht ohne Makel. Wo dieses Fahrzeug auch hinfährt, gehen kurz



Das **Kraftwerk** ist zerstört, die lebenswichtige Energieversorgung der Mondbasis somit zusammengebrochen.

kämpfen verzweifelt um Rohstoffe, die zum Bau dieses gigantischen Schiffes nötig sind. Diese finstere Endzeit-Story war



Die Basis der Lunar Corporation ist in Bedrängnis. Die **UCS-Mechs** heizen ihr gehörig ein.

Markus Schwerdtel



Mondmission mit Mini-Mängeln

Schon wegen der spannenden Geschichte rund um die Mond-Waffe spiele ich eine

Mission nach der anderen. Auch die detaillierten Landschaften mit Ruinen und Kratern ziehen mich in das Spielgeschehen. Die durchdachten Aufträge laden dazu ein, mit den neuen Einheiten zu experimentieren. Die meisten Missionen probiere ich mindestens zweimal, um auch alle Nebenaufgaben zu lösen. Schade, die holprige Steuerung trübt das Spielvergnügen etwas.

darauf Meteoritenschauer nieder. Mitten in der gegnerischen Basis geparkt, richtet das Gefährt so verheerenden Schaden an. Andererseits muss das Vehikel in Bewegung bleiben, um nicht selbst von den Gesteinsbrocken zermalmt zu werden.

Entlegene Basis

Ausgangspunkt aller Aktivitäten ist immer Ihre Heimatbasis. Von hier aus wählen Sie auf einem Globus das nächste Missionsziel auf der Erde oder dem Mond. Ausführliche Text-Briefings erklären die jeweilige Aufgabe. Nach Ankunft im Einsatzgebiet muss entweder erst ein Stützpunkt errichtet werden, oder es geht direkt in die Schlacht. Transporter bringen auf Befehl Nachschub an Einheiten und Munition, genügend Credits vorausgesetzt.

Fast genauso wichtig wie der schnöde Mammon ist Ihr Anse-



Eine Helikopterstaffel eskortiert den Konvoi durch die Winterlandschaft.

hen beim Oberkommando. Jede absolvierte Mission bringt Karrierepunkte, die sich in Finanzspritzen, Forschungsboni und natürlich militärischen Ehren niederschlagen. Bei jedem Auftrag warten zusätzlich zur Hauptaufgabe mehrere Nebenziele auf ihre Erfüllung. Nur wer auch diese Aufgaben löst, darf sich über einen wahren Regen von Karrierepunkten freuen. So gilt es in einer Mission, Daten aus einem über Sibirien abgestürzten Transporter zu bergen. Kommandanten, die obendrein die beiden Piloten des Schiffes finden und vor dem Kältetod bewahren, rücken einer Beförderung ein großes Stück näher.

Wie schon in **Earth 2150** sind die Kampagnen bei **Moon Project** dicht ineinander verwoben. Viele Missionen spielen Sie mehrmals, aber mit jeweils einer anderen Kriegspartei. Aus ei-

nem Angriff, den Sie als General der Vereinigung Zivilisierter Staaten ausführen, wie zum Beispiel auf Seiten der Lunar Corporation eine Verteidigungsmission. So kommt dichte Science-Fiction-Atmosphäre auf.

Irdische Technik

Mit der **Earth 2150**-Engine hat **Moon Project** ein solides Grundgerüst. Landschaft, Wettereffekte und Explosionen sehen sehr gut aus, setzen aber eine 3D-Karte voraus. Leider gehört zum **Earth**-Erbe auch die umständliche Bedienung, der eine Generalüberholung gut getan hätte. Frohe Kunde gibt es für die Freunde von Mehrspieler-Partien. Bis zu acht Strategen können sich auf 30, zum Teil an reale Orte angelehnte, Karten in vier Modi ausgeben. Besonders löblich: Eine CD reicht im lokalen Netzwerk für acht Kontrahenten. **MS**

Moon Project

Genre:	Echtzeit-Strategie	Preis:	ca. 60 Mark
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	Hersteller:	Topware
Sprache:	Deutsch	Festplatte:	ca. 300 MByte
Multiplayer:	8 (LAN), 8 (www)	Spieler:	Acht pro Original
3D-Karten:	<input type="checkbox"/> Voodoo 1	<input checked="" type="checkbox"/> Voodoo 2	<input checked="" type="checkbox"/> Voodoo 3
	<input checked="" type="checkbox"/> Riva TNT2	<input checked="" type="checkbox"/> Geforce	<input checked="" type="checkbox"/> Riva TNT
		<input checked="" type="checkbox"/> Matrox G400	<input checked="" type="checkbox"/> Rage 128

Minimum	Standard	Optimum
Pentium II/266	Pentium II/450	Pentium III/500
64 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte	128 MByte RAM, 16fach CD 3D-Karte	256 MByte RAM, 24fach CD 3D-Karte

Grafik	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Sehr gut
Sound	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Gut
Bedienung	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Gut
Spieltiefe	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Sehr gut
Multiplayer	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Gut

Knifflige Missionen in effektvoller Grafik.



Auf dem Boden der Tatsachen

Star Trek New Worlds

Interplay lädt Sie zur Entdeckung neuer Star-Trek-Welten ein – allerdings ohne Kirk, Picard und Weltraumgefechte.

Die Entwickler des Echtzeit-Strategiespiels **Star Trek New Worlds** hatten wirklich Pech. Nach einem viel versprechenden Start drohte dem Team

Sie in **New Worlds** vergessen. Denn als oberster Kolonisator von Föderation, Klingonen oder Romulanern müssen Sie Planeten erobern, die durch ein missglücktes Romulanerexperiment plötzlich in der neutralen Zone aufgetaucht sind. Dazu steht Ihnen ein begrenztes Areal zur Verfügung, auf dem Sie eine Basis errichten und ausbauen.

Ihre Einheiten sowieso lieber aus der Schräg-von-oben-Ansicht – und die ist einfach nur hässlich. Dafür funktioniert die Steuerung recht gut, wenngleich Sie auf einige Selbstverständlichkeiten verzichten müssen. So können Sie während der Mission nicht speichern. Zudem ist der Multiplayer-Modus auf drei Spieler beschränkt.



Eine Mine bricht in sich zusammen.



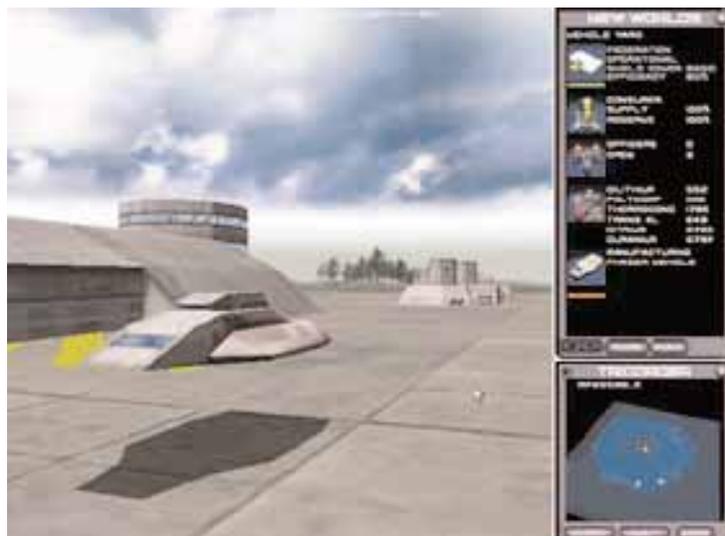
Den besten Überblick bietet die Schräg-von-oben-Ansicht.

zwischenzeitlich das finanzielle Aus. Jetzt ist das Spiel doch noch fertig geworden, doch vom Elan der ersten Alpha-Fassung ist in der Verkaufsversion nicht mehr viel zu spüren.

Herr der Planeten

Die unendlichen Weiten des **Star Trek**-Weltraums können

Rohstoffe kommen aus Minen, in denen sechs verschiedene Erze abgebaut werden. Die verarbeitet eine Fabrik zu Werkstoffen, woraus neue Gebäude und Fahrzeuge entstehen. Die meisten Produktionsanlagen können Sie mehrfach upgraden, was Ihnen die Konstruktion dickerer Waffen und besserer Kraftwerke ermöglicht. Um die Effektivität der Produktionsanlagen zu



Die nette 3D-Perspektive ist lediglich schmückendes Beiwerk in New Worlds.

verstärken, teilen Sie den jeweiligen Gebäuden Offiziere zu.

Nachdem Sie eine funktionierende Basis errichtet haben, machen Sie sich daran, die Haupt- und Nebenziele der jeweiligen Mission zu erfüllen. Meist geht es darum, bestimmte Gegner zu zerstören oder Verbündete zu beschützen.

Schöne neue Welt?

Die 3D-Grafik ist nach wie vor recht hübsch, allerdings nicht mehr auf dem aktuellen Stand der Technik. Außerdem wirken die Gebäude sehr simpel konstruiert. Wegen der besseren Übersicht kommandieren Sie

Mick Schnelle



Idee verschenkt

Bei **Star Trek New Worlds** haben die Entwickler einen Großteil des Potenzials verschenkt. Das beginnt bei der schlappen Grafik und endet bei der fehlenden Speicher-

funktion. Ich vermute stark, dass das Team auf Teufel komm raus fertig werden musste.

Das ist eigentlich schade, denn die Missionen sind gut durchdacht; vor allem die unterschiedlichen Einsatzziele haben mich einige Zeit bei der Stange gehalten. Und die Steuerung ist für ein 3D-Strategiespiel sogar ganz ordentlich gelungen. Weniger schlimm finde ich auch, dass das **Star-Trek**-Szenario sehr aufgesetzt wirkt. Trotzdem beraubt sich **New World** damit des letzten Arguments, um gegen die starke Echtzeit-Konkurrenz bestehen zu können.

Star Trek New Worlds

Genre: Echtzeit-Strategie	Preis: ca. 90 Mark
Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene	Hersteller: Interplay
Sprache: Englisch (Deutsch in Vorb.)	Festplatte: ca. 250 MByte
Multiplayer: 2 (ser.), 3 (LAN), 3 (www)	Spieler: Einer pro Original
3D-Karten: <input type="checkbox"/> Voodoo 1 <input type="checkbox"/> Voodoo 2 <input checked="" type="checkbox"/> Voodoo 3 <input checked="" type="checkbox"/> Riva TNT	
<input checked="" type="checkbox"/> Riva TNT2 <input checked="" type="checkbox"/> Geforce <input checked="" type="checkbox"/> Matrox G400 <input checked="" type="checkbox"/> Rage 128	

Minimum	Standard	Optimum
Pentium II/300	Pentium II/400	Pentium III/500
64 MByte RAM, 4fach CD	128 MByte RAM, 8fach CD	128 MByte RAM, 8fach CD
3D-Karte mit 16 MByte RAM	3D-Karte mit 16 MByte RAM	3D-Karte mit 16 MByte RAM

Grafik	Ausreichend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Befriedigend

Unscheinbare Echtzeitschlachten ohne **Star-Trek**-Flair.



Das All ist bunt

Outforce

Mit vielen Ideen und einem wunderhübsch-farbigem Weltraum mausert sich dieses Echtzeit-Strategiespiel zur netten Herbstüberraschung.

Wenn Redakteure stehen bleiben, einem Kollegen beim Spielen über die Schulter schauen und anerkennend »Hey, das sieht ja schick aus!« sagen, dann ist das ein gutes

kreisende Trümmer, riesige Raumstationen und gleißende 3D-Schlachten füllen den sonst so leeren Himmel.

Abschleppdienst

So bunt das All, so finster ist der Krieg zwischen den Menschen und zwei plötzlich aus dem Nichts aufgetauchten Alienrassen. Zur Bekämpfung der Eindringlinge errichten Sie in jeder Mission eine Basis. Generatoren sorgen für Energie, kleine Drohnen sammeln Rohstoffe aus galaktischen Trümmerfeldern. In den Docks geben Sie Ihre Flotte in Auftrag; billige Mini-Fighter spuckt die Fabrik im Sekundentakt aus, genauso schnell sind die schwachen Flitzer aber im Kampf zerstört. Ein Schwarm der Kleinen zerlegt trotzdem locker ungeschützte Großkampfschiffe. Die dicken Brummer schießen zwar je nach Typ mit enorm starken Raketen oder Lasern, brauchen aber lange zum Nachladen. Für erfolgreiche Schlachten ist eine ausgewogene Flotte daher wichtigste Voraussetzung.

Zu Ihrem Repertoire gehören diverse Spezialeinheiten. Schleppschiffe können etwa jedes beliebige Objekt mit sich schleifen. Auf diese Weise verlegen Sie gefährdete Teile Ihrer Basis oder kapern gegnerische Einrichtungen. Zu den Hightech-Anlagen gehört ein Warp-Generator, der ganze Flotten in Sekundenbruchteilen zum Schlachtfeld beamt – sofern Sie diesen Teil der Karte schon kennen.

Drunter und drüber

Die Erde mag rund sein, das All ist jedenfalls flach. **Outforce** geht nicht so weit wie **Homeworld**, wo Sie auch die Tiefe des Rau-



Gegnerische Laserstationen traktieren unsere angreifende Eroberungsflotte.

Zeichen. So geschehen im Fall von **Outforce**, einem Echtzeit-Strategiespiel in den Weiten des Weltraums. Die warmen Worte verdient sich das Werk vor allem durch den Look des Alls: Farbenfrohe Nebel, langsam

mes ausnützen müssen. Die dritte Dimension spielt trotzdem eine Rolle; Ihre Schiffe können über- und untereinander fliegen. Die Physik im luftleeren Raum bringt das Spiel gut rüber. Alle Schiffe werden von Druckwellen zurückgeschleudert; eine gezielte Raketenexplosion kann eine ganze Flottenformation auseinander reißen. Ge-

mäß den Gesetzen der Trägheit treibt jedes Schiff auch ohne Schub weiter in eine Richtung. Das Spiel stoppt diese Bewegung aber nach einigen Sekunden, damit Ihre Truppen nicht ziellos davongleiten. Letzteres geschieht dafür mit der Handlung: Warum Sie kämpfen, erfahren Sie in den drögen Missionsbeschreibungen nie so recht. **CS**



Die Baudrohne unten errichtet gerade eine Warpstation.

Christian Schmidt



Was fürs Auge

Ich gebe zu: Ich bin ganz angetan von **Outforce**. Es macht Spaß, der eigenen Flotte bei den spektakulären Schlachten zuzusehen. Einige originelle Einfälle erlauben ganz neue Taktiken: Mit einigen Schleppschiffen zog ich kurzerhand einen unbewachten Teil des gegnerischen Schutzwalls weg, um dann durch die Lücke in die Basis einzufallen.

Schade nur, dass die Missionen eintönig sind; als Aufgabe müssen Sie in der Regel entweder alle Gegner vernichten oder ein Zielobjekt in Ihre Basis schleppen. Auch die Taktik des Computers läßt zu wünschen übrig. Mehr als Massenangriffe haben die Außerirdischen nicht drauf. Für Einsteiger ist das Spiel einen Tick zu unübersichtlich, schon etwas erfahrenere Echtzeit-Freunde werden den Kauf des schicken Weltraumabenteuers aber sicher nicht bereuen.

Schade nur, dass die Missionen eintönig sind; als Aufgabe müssen Sie in der Regel entweder alle Gegner vernichten oder ein Zielobjekt in Ihre Basis schleppen. Auch die Taktik des Computers läßt zu wünschen übrig. Mehr als Massenangriffe haben die Außerirdischen nicht drauf. Für Einsteiger ist das Spiel einen Tick zu unübersichtlich, schon etwas erfahrenere Echtzeit-Freunde werden den Kauf des schicken Weltraumabenteuers aber sicher nicht bereuen.

Outforce

Genre: Echtzeit-Strategie
Anspruch: Fortgeschrittene
Sprache: Englisch (Deutsch in Vorb.)
Multiplayer: 64 (LAN), 64 (www)
3D-Karten: ■ Voodoo 1 ■ Voodoo 2 ■ Voodoo 3 ■ Riva TNT
 ■ Riva TNT2 ■ Geforce ■ Matrox G400 ■ Rage 128

Preis: ca. 80 Mark
Hersteller: Innerloop
Festplatte: ca. 6 oder 600 MByte
Spieler: Einer pro Original

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 233 MMX	Pentium II/300	Pentium II/450
32 MByte RAM, 4fach CD 3D-Karte	64 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte	64 MByte RAM, 16fach CD 3D-Karte

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

Schöne, etwas seelenlose Raumschlachten.



Reach for the Stars

Raum-Zeitreise zurück in die 80er.

Die australische Firma SSG programmiert seit etwa 1984 Strategiespiele für Profis. **Reach for the Stars** ist die moderne Version eines ihrer Frühwerke, das (laut Presstext) das »4X«-Genre quasi erfunden hat: »eXplore, eXpand, eXploit, eXterminate« (Aufklären, Ausbreiten, Ausbeuten, Auslöschen). Her-

ausgekommen ist eher »4U«: unansehnlich, unbedienbar, undurchschaubar, unspäßig.

Es gilt, die Sterne zu erobern. In jedem Sonnensystem liegen Planeten, die den 16 herum-schwirrenden Völkern unterschiedlich gut taugen: Killerin-sekten haben andere Ansprüche als gasgefüllte Giganto-Quallen. Vier Schiffsklassen werden aus diversen Systemen gebastelt. In den Schlachten bestimmen Sie Formation und Angriffsdistanz Ihrer Flotte, der Rest läuft automatisch ab. Bodenkämpfe gibt es nicht. Forschung, Schiffsdesign, Flottenbau und Planetenausbau-ten nehmen Sie in seltsam runden, nicht-intuitiven Menüs vor. Es gibt 20 miteinander verbundene Kampagnenmissionen, 21 Einzel-Szenarios sowie Zufalls-karten. Wem das nicht reicht, der erstellt per Editor Missionen, Rassen und Welten selbst. **LA**

Jörg Langer

Puristen protestieren

Der SSG-Titel War in Russia war eines meiner ersten Computerspiele. Nur hat sich mein Geschmack, im Gegensatz zu dem von Roger Keating und Ian Trout, seit damals weiterentwickelt. Ihr neues Werk so altbacken und abwechslungsarm, dass ich es nur Multiplayer-Minimalisten empfehlen kann. Alle anderen sollten sich Imperium Galactica 2 zulegen. Ich persönlich schwöre immer noch auf Master of Orion 2: An dessen flinke Bedienung, spannende Schlachten und gewiefte Diplomatie kommt Reach for the Stars nicht ansatzweise ran.



Auf dieser **Sternenkarte** samt Interface-»Wings« bewegen Sie Ihre Flotten.

Reach for the Stars

Genre: Strategiespiel
Anspruch: Profis
Sprache: Englisch (dts. Handbuch)
Multiplayer: 4 (www), 6 (LAN)
3D-Karten: Voodoo 1 Voodoo 2 Voodoo 3 Riva TNT
 Riva TNT2 Geforce Matrox G400 Rage 128

Preis: ca. 80 Mark
Hersteller: Mattel Interactive
Festplatte: ca. 290 MByte
Spieler: Sechs pro Original

Pentium 233 MMX 64 MByte RAM, 4fach CD	Pentium II/300 96 MByte RAM, 8fach CD	Pentium II/400 128 MByte RAM, 16fach CD
---	--	--

Grafik	Ausreichend
Sound	Ausreichend
Bedienung	Ausreichend
Spieltiefe	Ausreichend
Multiplayer	Befriedigend



Altbackenes Routine-Weltallspiel mit zuwenig Abwechslung.