

Strategie

Jörg Langer



Schwarz auf Weiß

Ach, wäre doch **Black & White** schon fertig! Nachdem wir das Spiel jetzt erstmals zwei Tage lang wirklich spielen konnten (und glauben Sie mir, länger hat es ausser den Designern noch niemand gespielt), konnten wir zwei Dinge feststellen. Erstens ist das Produkt in einem weit unfertigeren Zustand, als es offizielle Aussagen wie »Alpha-Milestone geschafft« und »Veröffentlichung im September« (mittlerweile revidiert) vermuten lassen. Unter uns, das Ding wird meiner Meinung nach frühestens Anfang Dezember im Laden stehen.

Zweitens, und das ist letztlich viel wichtiger, gibt es sehr gute Chancen, dass **Black & White** tatsächlich das Traumspiel wird, auf das wir alle hoffen. Die Grafik ist einfach zu gut, die Riesenmonster-Babys wachsen einem sofort ans Herz, die Spielwelt-Interaktion macht echt Spaß. Wenn Molyneux' Mannen die momentan noch viel zu hakelige Steuerung hinbekommen, steht uns ein wahres Meisterwerk bevor.



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	C&C 3 (deutsch)	Echtzeit-Strategie	11/99	89%
6	Battlezone 2	3D-Strategie	12/99	89%
7	Jagged Alliance 2	Strategie	6/99	88%
8	Anno 1602	Aufbauspiel	5/98	88%
9	Earth 2150	Echtzeit-Strategie	12/99	87%
10	Die Sims	Aufbauspiel	3/00	87%
11	Dungeon Keeper 2	Echtzeit-Strategie	8/99	86%
12	Heroes of Might & Magic 3	Strategie	6/99	86%
13	Panzer General 4	Taktikspiel	11/99	86%
14	Warzone 2100	Echtzeit-Strategie	5/99	86%
15	Commandos	Echtzeit-Strategie	7/98	85%
16	Railroad Tycoon 2	Aufbauspiel	12/98	85%
17	Civilization: Call to Power	Strategie	5/99	84%
18	Pharao	Aufbauspiel	12/99	83%
19	Homeworld	Echtzeit-Strategie	11/99	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	Shogun	Echtzeit-Strategie	6/00	80%

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

Inhalt

Tests

Warlords Battlecry	82
Star Trek Conquest	84
Pharao-Addon: Kleopatra	84

Anspruchsvolle Fantasy-Strategie

Warlords Battlecry

Runden sind out – Echtzeit ist in, auch für die Warlords-Reihe.



Der **Kommandoradius** des Anführers gibt den Zombies mehr Kraft im Kampf gegen die Zwerge.

Fast drei Jahre nach Broderbunds rundenbasiertem **Warlords 3** wagt SSI jetzt einen Ausflug ins Genre der Echtzeit-Strategie. Der eigentliche vierte Teil der **Warlords**-Saga soll dann im Jahr 2001 wieder den Rundenstrategen Freude machen.

Helden mit Klasse

Zu Beginn der Kampagne, Herzstück des Spiels, will erst

ein neuer Held erschaffen werden. Im Lauf des ersten von sechs Kapiteln treffen Sie für den Werdegang Ihres Helden wichtige Entscheidungen. So wählen Sie, ob der Protagonist als Krieger, Räuber, Zauberer oder Priester die Missionen lösen soll. Während seiner Karriere spezialisiert sich Ihr Kämpfe dann auf eine von 16 Unterklassen. Die Verteilung von Fähigkeitspunkten entscheidet über seinen Charakter und seine Kampfkraft. Vor allem im Gefecht kommt es auf Charisma des Anführers an. Einheiten innerhalb seines Kommandoradius kloppen sich gleich noch mal so gut. Abhängig vom gewählten Beruf werfen Sie im Kampf mit bis zu 90 Zaubersprüchen aus zehn Kategorien um sich, die Sie komfortabel per Funktionstaste auslösen.

Rohstoff-Rallye

Am Anfang fast jeder Mission steht der Aufbau des eigenen Lagers. Dazu bringt der Kommandant Rohstoffminen durch Konvertierungszauber in seine Gewalt. Übernommene Minen liefern automatisch einen steten Strom von Ressourcen, zur Beschleunigung können Sie zusätzlich

Bergeleute rekrutieren. Jeder der neun Rassen hat ihren eigenen Technologiebaum mit völlig eigenen Einheiten und Gebäuden. Durch Forschung verbessern Sie die Kämpfer. Veteranen dürfen Sie in spätere Missionen mitnehmen. Die durch die Mas-

sen an Gegnern knüppelhaften Aufträge bieten den üblichen Mix aus Eskortieren, Verteidigen und Zerstören. Neben verschiedenen Mehrspieler-Modi und einem Geplänkel-Modus hat das Programm einen integrierten Karten-Editor. **MS**



Zauberer Aelfwine braucht eine schlagkräftige **Eskorte** aus Pegasi und Paladinen.

Markus Schwerdtel



Gut geklaut

Erst hat mich der antiquierte 2D-Look von Warlords Battlecry etwas abgeschreckt. Einheiten und Upgrades scheinen eins zu eins

von Warcraft 2 geklaut zu sein. Beim Spielen gibt es aber immer mehr Kleinigkeiten wie magische Gegenstände zu entdecken, die das Programm wohlthuend von anderen Echtzeitstrategie-Vertretern abheben. Die Entwicklung des Helden und die Zauber motivieren immer wieder dazu, noch eine der schweren Missionen zu versuchen. Dafür nehme ich gern die langweilige Grafik mit den immer gleichen Landschaften in Kauf.

Warlords Battlecry

Genre:	Echtzeit-Strategie	Preis:	ca. 90 Mark
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	Hersteller:	SSI
Sprache:	Deutsch	Festplatte:	ca. 800 MByte
Multiplayer:	1 bis 6 (LAN, www)	Spieler:	Sechs 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 233 64 MByte RAM, 8fach CD	Pentium II/300 128 MByte RAM, 12fach CD	Pentium III/500 128 MByte RAM, 24fach CD

Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Gut

Teilweise geklaut, trotzdem gut.



Pharao: Kleopatra

Schweißtreibendes Aufbau-Addon.



Plage: Wenn ein Gott sauer ist, färbt sich der Nil schon mal blutrot.

Obelix schwärmte von ihrer Nase, Marcus Antoninus liebte auch den Rest: Kleopatra. **Kleopatra** heißt auch das Addon zum Aufbau-

spiel **Pharao**, das Ihnen vier frische Kampagnen mit insgesamt 15 Missionen vorsetzt. Ärgerlicherweise müssen Sie die Original-Kampagnen durchgespielt und noch den letzten Speicherstand haben, sonst können Sie die neuen nicht starten. Die Einsätze lassen sich zwar auch einzeln anwählen. Doch dann entgeht Ihnen die Möglichkeit, einige Ihrer Armeen mit in die nächste Mission zu übernehmen. Neben dieser Änderung gibt's neue Monumente, Produktionsstätten (etwa Lampen- und Farbenhersteller) sowie Heuschreckenplagen, verfressene Riesenfrösche oder Grabräuber. **MD**

Martin Deppe

Angenehm stressig

Kleopatra setzt dem ohnehin komplexesten Aufbauspiel noch einen drauf. Denn ohne generalstabsmäßige Planung scheitern die neuen Monumentalbauten schon beim Grundstückplanieren, und aus den frischen Waren hätten andere Firmen schon eine eigene Wirtschaftssimulation gepfriemelt. Allerdings nervt mich der schwachsinnige »ohne Pharao-gelöst-Spielstand keine Kleopatra-Kampagne«-Haken.

Pharao: Kleopatra

Genre: Aufbauspiel-Addon
Anspruch: Fortgeschrittene, Profis
Sprache: Englisch (Deutsch in Vorb.)
Multiplayer: Nicht vorhanden
Preis: ca. 50 Mark
Hersteller: Impressions
Festplatte: ca. 130 oder 410 MByte
Spieler: Einer pro Original

3D-Karten: Voodoo 1 Voodoo 2 Voodoo 3 Riva TNT
 Riva TNT2 Geforce Matrox G400 Rage 128

Pentium 166 32 MByte RAM, 4fach CD | Pentium 200 MMX 64 MByte RAM, 16fach CD | Pentium II/300 64 MByte RAM, 24fach CD

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

Noch komplexere Aufträge für Ägyptologen.



Star Trek: Conquest

Triste und teure Strategie im All.



Mehr gibt's nicht: So schlicht sieht der Hauptbildschirm aus.

Sie sind Q, das allmächtige Wesen aus dem All – jedenfalls möchte **Star Trek: Conquest** Sie das glauben machen. In dem Strategiespiel treten Sie per Internet gegen einen anderen Q an; Solisten müssen gegen die (extrem bescheidene) KI spielen. Auf einem Mini-Bildschirmanschnitt hat jeder Teilnehmer einen Planeten, von dem er rundenweise seine Truppen in Richtung des anderen schickt. Ihre Einheiten (vom Klingonen bis zum Borg-Würfel) müssen Sie in **Magic the Gathering**-Manier als Sammlung anlegen. Nachschub gibt es für echtes Geld: Für umgerechnet etwa 20 Mark be-

kommen Sie rund 50 Stück als Software-Code auf Ihren Rechner freigeschaltet. **PS**
 → www.conquestonline.com

Peter Steinlechner

Geldschneiderei

Bei Activision müssen sich ein paar Ferengi eingeschlichen haben. **Star Trek: Conquest** ist ganz darauf gestrickt, sammelwütigen Strategen das Kleingeld aus der Tasche zu ziehen. Das eigentliche Spiel ist recht clever ausgetüftelt, Denksportler kommen auf ihre Kosten – sofern sie bereit sind, sich in die zahlreichen Menüs einzuarbeiten. Alle anderen, auch Trekker, lassen lieber die Finger davon.

Star Trek: Conquest

Genre: Strategie
Anspruch: Profis
Sprache: Englisch (Deutsch in Vorb.)
Multiplayer: 2 (www)
Preis: ca. 80 Mark
Hersteller: Activision
Festplatte: ca. 23 MByte
Spieler: Unbegrenzt

3D-Karten: Voodoo 1 Voodoo 2 Voodoo 3 Riva TNT
 Riva TNT2 Geforce Matrox G400 Rage 128

Pentium 75 16 MByte RAM, 8fach CD | Pentium 133 32 MByte RAM, 8fach CD | Pentium 200 64 MByte RAM, 8fach CD

Grafik	Mangelhaft	
Sound	Mangelhaft	
Bedienung	Ausreichend	
Spieltiefe	Befriedigend	
Multiplayer	Befriedigend	

Strategiespiel für reiche Trek-Fans.

