

# Strategie

Jörg Langer



## E3: Ein Traum für Strategen

Während die Strategie-Neuerscheinungen tiefes Gähnen bei mir bewirken, ging's auf der E3 in Los Angeles richtig rund. **AoE 2 Conquerors** wird ein großartiges Addon, Westwood holt für **Alarmstufe Rot 2** nochmal alles aus der ollen C&C 3-Engine raus. **Commandos 2** wirkte einfach göttlich; nur mit der Steuerung hatte ich noch leichte Probleme. Ed Castillo ist wieder da, sein **Battle Realms** wird ein Echtzeit-Spiel für Kenner. **Black & White** kann nicht mehr genialer aussehen – langsam interessiert mich, wie es sich denn nun wirklich spielt. Beim wunderschönen **Anno 1503** tat Sunflowers so geheim, als ginge es um die Kronjuwelen dreier Dynastien; zu Blue Bytes **Siedler 4** und dem Echtzeit-Rundenmix **Battle Isle 4** gab's endlich mehr Material.

Mein persönlicher Geheimtip ist **Empire Earth**: AoE-1-Vater Rick Goodman bastelt ein Spiel, das die besten Elemente aus **Civilization** und **Age of Empires 2** verknüpft. Wie letzteres beginnt es in der Steinzeit, führt aber durch insgesamt zwölf Epochen bis in die ferne Zukunft. Es soll 150 Truppentypen haben, veränderbares Gelände und historische Schlachten.



## 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	Caesar 3	Aufbauspiel	12/98	83%
21	Seven Kingdoms 2	Echtzeit-Strategie	10/99	83%
22	Pizza Syndicate	Wirtschaftssim.	4/99	83%
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

Sim City 3000  
 Deutschland .....108  
 Starship Soldiers .....109

Mit Sims macht man Mäuse

# Sim City 3000 Deutschland

Mit einem Addon zum Vollpreis verprellt Electronic Arts PC-Städtebauer.

**W**er gerne Städte plant und eigene Metropolen gründet, kommt um **Sim City 3000** nicht herum. Ein

Jahr nach dem Release schickt die Electronic-Arts-Tochter Maxis eine neue Version mit dem Namen **Sim City 3000 Deutschland** hinterher.

## Euro-Look

Neben dem alten Hauptprogramm bekommen Sie zwei neue Grafiksets. Damit können Sie Ihre Städte europäischer wirken oder gar im Nipponstil Japans erstrahlen lassen. Spielerisch ändert sich aber durch die neue Grafik nichts. Für mehr Abwechslung sorgen vier zusätzliche Katastrophen. Darunter ein gigantischer Wasserstrudel, der Hafenzentren bedroht. Fast biblische Ausmaße kann die Heuschreckenplage erreichen, wenn die Vielfraße Felder befallen. Speziell gegen diese Quälgeister haben die Entwickler das Sprühflugzeug entworfen.

## Geteilte Einheit

Dem Zusatz »Deutschland« wird das Berlin-1989-Szenario gerecht. Als Bürgermeister der gerade wiedervereinigten Hauptstadt müssen Sie nicht nur die Mauer einreißen, sondern auch dafür sor-



Die Mauer am **Brandenburger Tor** muss weg, da hilft nur konsequentes Einreißen.

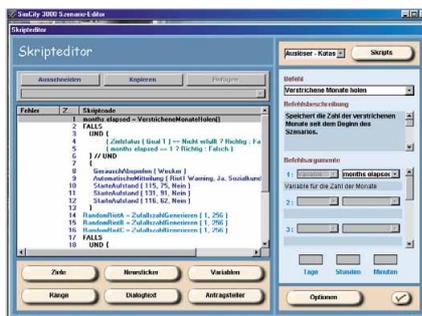
gen, dass die Kohlekraftwerke aus dem Osten verschwinden, die Umweltverschmut-

zung sinkt und der öffentliche Nahverkehr Ost- und Westteil Berlins effektiv verbindet. Weitere zwölf Szenarios runden das Paket ab.

Als besonders fummelig zu bedienen erwies sich der Szenario-Editor, den Sie nur über eine komplexe Skriptsprache steuern können. Deutlich zugänglicher ist das Architektur-Tool. Dennoch dauert es ein Weilchen, bis Sie neue Häuser aus Klötzchen zusammenbasteln. **MIC**



Der Sprühflieger nimmt **Heuschrecken** den Schrecken.



Mit dem **komplizierten** Editor basteln Sie Szenarios.

## Mick Schnelle



### Frecher Nepp

Als Erweiterungs-CD wäre **Sim City 3000 Deutschland** eine Empfehlung wert. Vor allem die Szenarien

sind originell und gut spielbar. Aber die Entscheidung, das Ganze als Vollversion zum Vollpreis anzubieten, kann man eigentlich nur als Frechheit gegenüber den Käufern der alten Version bezeichnen. Um so unverständlicher, weil amerikanischen Käufern von **Sim City Unlimited** (so der Name dort) ein Rabatt eingeräumt wird, wenn sie bereits den Vorgänger besitzen. Letztlich liefert Maxis/Electronic Arts damit Raubkopierern einen Vorwand. Wer allerdings **Sim City 3000** noch nicht hat und gern Ost-Berlin in eine blühende Landschaft verwandeln will, sollte spätestens jetzt zuschlagen.

## Sim City 3000 Deutschland

<b>Genre:</b>	Aufbauspiel	<b>Preis:</b>	ca. 90 Mark
<b>Anspruch:</b>	Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis	<b>Hersteller:</b>	Maxis
<b>Sprache:</b>	Deutsch	<b>Festplatte:</b>	ca. 430 MByte
<b>Multiplayer:</b>	Nicht vorhanden	<b>Spieler:</b>	Einer pro Original
<b>3D-Karten:</b>	<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 166 MMX 32 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 233 MMX 64 MByte RAM, 8fach CD	Pentium II/300 96 MByte RAM, 8fach CD

Grafik	Befriedigend
Sound	Gut
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Nicht vorhanden



Luxusversion des Klassikers zum Luxuspreis.

# Starship Soldiers

Schwierige 3D-Schlachten.



Explosionen bringen die einzigen Farbtupfer in die Einöde.

**B**ekanntlich tobt irgendwo im Weltraum immer ein Kampf. So streiten in **Starship Soldiers** drei Parteien auf

Primus IV um begehrte Ressourcen. Selber Rohstoffe ab- oder Basen aufbauen müssen Sie diesmal nicht: Einsätze werden mit einer vorher zusammengestellten Truppe absolviert. Dabei bemannen Sie Panzer und Fluggeräte vor jeder Mission neu, so dass Sie Veteranen und Grünschnäbel taktisch klug einsetzen können. Während des Spiels dürfen Sie jederzeit zwischen einer frei beweglichen 3D-Ansicht und der Ego-Perspektive einer der Einheiten wählen. Dann schalten Sie beispielsweise als Scharfschütze Wachen aus, damit Ihre Leute gefahrlos eine Brücke stürmen können. **MS**

## Markus Schwerdtel

### Schmerzhaft schlicht

Sicher, nicht jeder Planet ist ein blühendes Paradies, aber so trostlos und dunkel wie in diesem Spiel dürften nur wenige bewohnte Himmelskörper sein. Lediglich knallige Explosionen und Wettereffekte erhellen die triste Szenerie. Unverzeihlich ist das Fehlen einer Speicherfunktion innerhalb der Missionen. Trotzdem habe ich mich für eine Weile gerne in die anspruchsvollen Aufgaben verbissen.

## Starship Soldiers

**Genre:** 3D-Strategie  
**Anspruch:** Profis  
**Sprache:** Deutsch  
**Multiplayer:** 8 (LAN), 8 (www)  
**3D-Karten:** ■ Voodoo 1 ■ Voodoo 2 ■ Voodoo 3 ■ Riva TNT  
 ■ Riva TNT2 ■ Geforce ■ Matrox G400 ■ Rage 128

**Preis:** ca. 90 Mark  
**Hersteller:** Take 2  
**Festplatte:** ca. 100 MByte  
**Spieler:** Einer pro Original

Pentium II/266 32 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte	Pentium II/350 64 MByte RAM, 12fach CD 3D-Karte	Pentium III/400 64 MByte RAM, 24fach CD 3D-Karte
--	---	--

Grafik	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■	Befriedigend
Sound	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■	Befriedigend
Bedienung	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■	Befriedigend
Spieltiefe	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■	Gut
Multiplayer	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■	Gut



Eintönige Grafik, hoher Schwierigkeitsgrad.