

Strategie

Jörg Langer



Innovation contra Tradition

Im Strategieteil prallen diese Ausgabe zwei Welten aufeinander. Unsere Titelgeschichte **Die Sims** ist eine mutige Neudefinition des Aufbau-/Echtzeitgenres – statt Fachwerkäusern bauen Sie ein reales Heim. Statt Panzern lenken Sie kleine Sims, und anstelle eines normalen Multiplayer-Modus' kommen die Familien Ihrer Freunde zur Party vorbei. Innovation an allen Fronten also – und eine gehörige Portion Suchtgefahr.

Imperium Galactica 2 könnte – hüstel – traditioneller kaum sein: Wie in den allerersten Heimcomputer-Strategiespielen à la **Reach for the Stars** (1980) oder dem Klassiker **Master of Orion 2** (1996) sollen Sie als Herrscher eines Planeten die gesamte Galaxie erobern. Sie kolonisieren neue Welten, bekämpfen Konkurrenten, betreiben Forschung – und merken beim Blick auf die Uhr, daß auch Uraltkonzepte suchterzeugend wirken können. Übrigens: Demnächst soll **Reach for the Stars 2** erscheinen – gute Spielideen sterben eben nicht.



Strategie
 »Zum Erfolg führen hier taktisches Agieren (meist unter Zeitdruck), Ressourcen-Management und Strategische Planung.«
 [Strategiespiele, Hexfeld-taktik, Aufbauspiele, Wirtschaftssimulationen, Denkspiele]

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	NEU	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	NEU	81%
25	Theme Park World	Aufbauspiel	1/00	81%

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

Inhalt

Titelstory: Die Sims

Der Megatest 62
 Die GameStar-Sims 70

Tests

Imperium Galactica 2 80
 Invictus 82
 Monopoly
 (Jahrtausend-Edition) 82
 Sprechender
 Schachweltmeister 108

Griff nach den Sternen

Imperium Galactica 2

Unterwerfen Sie eine mit Aliens dicht bevölkerte Galaxie – in Echtzeit und 3D, aber trotzdem mit enormer strategischer Tiefe.

Der Arm des Herrschers der Solarischen Föderation reicht weit: Ein Wort von Ihnen setzt Tausende von Lichtjahren entfernte mächtige Weltraumflotten in Bewegung, Ihr Wunsch ist Befehl für die Bevölkerung von drei Dutzend Welten. Niemand wagt es, sich Ihnen in den Weg zu stellen – außer der wildgewordenen Alienrasse,

die soeben mit neuartigen Kampfraumern Ihre Außenposten überrennt. Tja, das Leben eines Gott-Kaisers besteht schließlich aus harter Arbeit: Werfen Sie die Eindringlinge hinaus, und erobern Sie die Galaxis.

Gut gestohlen

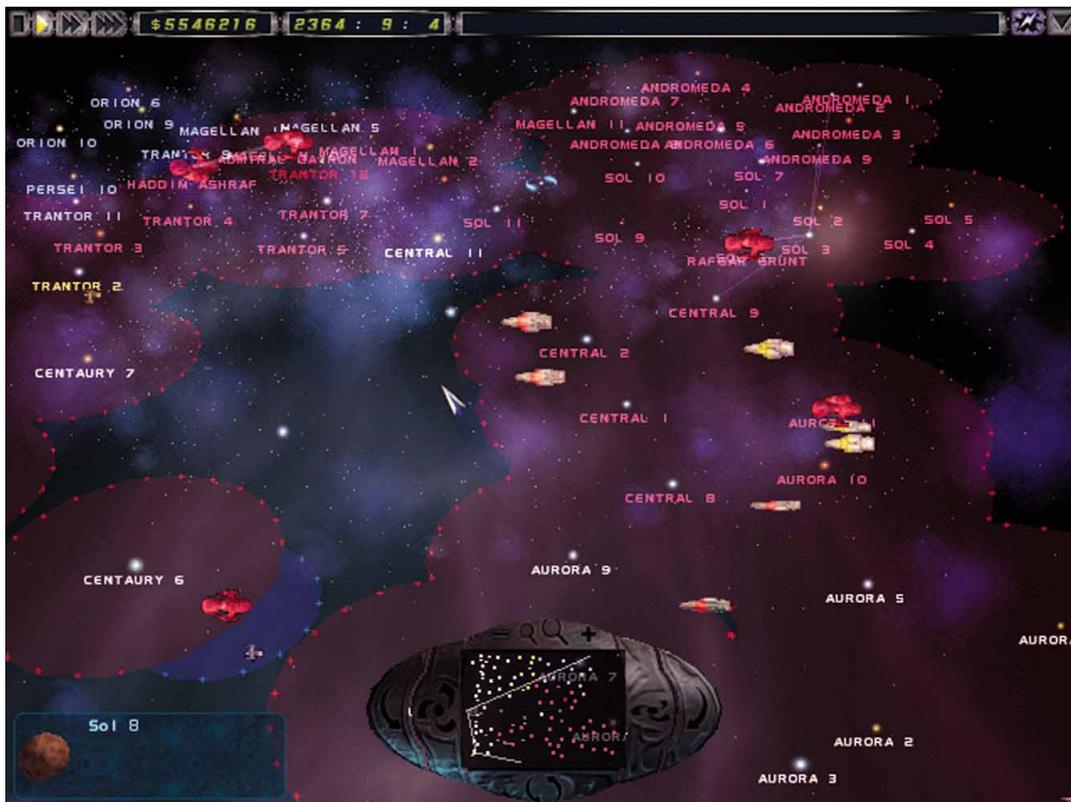
Das auf vier CDs daherkommende *Imperium Galactica 2*

stellt geschickt Versatzstücke aus mehreren Strategie-Untergenres zu einem homogenen Ganzen zusammen: Sie verwalten als unumschränkter Herrscher ein Planetenreich wie in *Master of Orion 2*. Allerdings nicht rundenbasiert, sondern mit laufender Uhr, wobei Sie die Zeit nach Belieben beschleunigen oder anhalten können. Wenn es

zu einer Schlacht kommt, stellt eine einfache 3D-Engine die Gefechte im All oder auf Planetenoberflächen dar. Dabei erinnert der Stil etwas an *Earth 2150*, ohne jedoch dessen grafische Qualität zu erreichen. Zudem kommen die Scharmützel eher simpel daher und sind meist in wenigen Minuten vorbei. Gut so, denn Wegfindung und KI der Einheiten sind keineswegs auf dem neusten Stand.

Spionage im All

Wenn Sie gerade nicht kämpfen, bauen Sie Ihre Welten zu Festungen aus, forschen nach neuen Waffensystemen, verhandeln mit Alien-Diplomaten, schicken Spione aus oder vergraben sich in der Werkstatt, um neue Raumschiff- oder Panzertypen auszutüfteln. Neue Bauwerke für Ihre Kolonien errichten Sie in derselben 3D-Sicht, in der später auch die Kämpfe stattfinden. Die meiste Zeit verbringen Sie jedoch auf der dreh- und zoombaren Sternenkarte, um Ihre Raumschiff-Flotten hin- und herzubewegen. Falls Ihnen das alles nach Detail-Overkill klingt: keine Angst. Das vorbildliche Tutorial führt Sie gründlich ins Spiel ein. Zudem ist die



Unser ruhmreiches Imperium (rosarot) in fast voller Ausbreitung – bereits die Hälfte der Galaxis gehört uns.

Steuerung durchdacht und intuitiv, außerdem lassen sich uninteressante oder nervige Parts, sei es Planetenverwaltung oder Raumschlacht, auch vom Computer verwalten. Diese Automatik-Funktionen werden lebenswichtig, wenn Ihr Reich erst mal Dutzende Planeten umfaßt.

Handel und Händel

Zu Beginn haben Sie nur einen Planeten und suchen sich eine von drei Rassen aus, fünf weitere sind reine Computer-Parteien. Zur Wahl stehen die Solarische Föderation, die Shintari-Republik und das Kra'hen-Imperium. Die menschlichen Solarier haben ihre Stärken in der Forschung, die Shintari sind begnadete Händler und Spione, während die üblen Kra'hen (ähnlich den Klingonen) ganz



Hübsche **Filmchen** illustrieren besondere Ereignisse.

auf Krieg setzen und weder Diplomatie noch Handel noch Spionage betreiben. Aber auch die eher hinterlistige Shintari-Republik kann, wenn sie will, die geliebten Spionage-Taktiken über Bord werfen und umliegende Völker kurzerhand mit Waffengewalt unterwerfen. Vor allem zu Beginn erhalten Sie immer wieder mal konkrete Aufgaben,

etwa ein Schmugglerschiff zu fangen oder ein Piratennest auszurauchern. Manchmal bieten Ihnen Helden ihre Dienste an, die dann meist den Kampfwert einer ganzen Flotte steigern. Ultimatives Ziel ist die Herrschaft über die bekannte Galaxis.

Acht Nationen

Falls Sie es nicht gleich mit dem ganzen Sternsystem aufnehmen wollen, dürfen Sie sich in einem von zehn Szenarios einer eng umrissenen Aufgabe stellen.

Im Multiplayer-Spiel treten bis zu acht Herrscher per Netzwerk oder Internet gegeneinander an. Da allerdings ein solches Spiel viele Stunden dauern kann und sich die Zeit nicht anhalten läßt, ist die Mehrspieler-Variante ein bißchen nervig. **GUN**



Eine **Raumschlacht** in vollem Gange, im Vordergrund eine Station.



Um einen Planeten zu erobern, müssen Sie **Bodentruppen** einsetzen.

Gunnar Lott



Heroes im Weltraum

Gut, ich gebe zu, die Überschrift ist etwas irreführend. Imperium Galactica 2 und Heroes of Might and Magic

haben eigentlich nichts gemeinsam, außer einem: Beide sind schwer suchterzeugend. Auch Imperium Galactica 2 ist mehr als die Summe seiner Bestandteile. Weder der nicht sehr originelle Strategie-Modus noch die eher schwachen 3D-Echtzeit-Einlagen, die letztendlich auf typische Massenschlachten hinauslaufen, können erklären, warum das Spiel soviel Spaß macht.

Irgendwie stimmt aber die Mischung: Ich habe beim Test an jedem Tag länger gespielt, als ich wollte. Und das, obwohl mich die konventionelle Story nicht vom Hocker reißt. Es gibt eben immer noch eine Flotte zu bauen, eine Waffe auszuprobieren oder einen Planeten zu erobern. Und noch einen. Und noch einen.



Der **Informations-Bildschirm** verrät Wissenswertes über die Fortschritte der konkurrierenden Imperien.

Imperium Galactica 2

Genre: Strategiespiel **Preis:** ca. 90 Mark
Anspruch: Fortgeschrittene, Profis **Hersteller:** GT
Sprache: Deutsch **Festplatte:** ca. 600 MByte
Multiplayer: 8 (LAN), 8 (www) **Spieler:** 4 pro Original
3D-Karten: ■ Voodoo 1 ■ Voodoo 2 ■ Voodoo 3 ■ Riva TNT
 ■ Riva TNT2 ■ Geforce ■ Matrox G400 ■ Rage 128

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 233 MMX	Pentium II/300	Pentium II/333
32 MByte RAM, 8fach CD	64 MByte RAM, 16fach CD	64 MByte RAM, 16fach CD
3D-Karte	3D-Karte	3D-Karte

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



Leicht altbackene, motivierende SF-Strategie.

Invictus

Gott gegen Gott in Griechenland.



Unterstützt von Zentaurenschützen vertrimmen unsere Helden Räuber.

Der griechische Meeresgott Poseidon ist sauer, und Sie dürfen's ausbaden. Weil er droht, Griechenland zu überfluten, schicken Sie in

Invictus im Auftrag der Göttin Athene einen Trupp Helden in den Kampf gegen Poseidons Schergen. Ihr Team besteht aus maximal vier Halbgöttern – besonders starke Kämpfer mit Spezialfähigkeiten – sowie normalen Fußarmeen. Vom Schützen bis zur Medusa lassen sich zwischen den Missionen allerhand Begleiter rekrutieren. Das nötige Gold dazu finden Sie auf den frei dreh- und kippbaren 3D-Landschaften, über die sich Ihre etwas plumphen Voxelfiguren in Echtzeit bewegen. In jedem der 45 Levels müssen Sie vorgegebene Aufgaben erfüllen, etwa ein Dorf in Not verteidigen. **CS**

Christian Schmidt Schlicht unfair

Griechische Heldensagen sind ein dankbarer Hintergrund für Abenteuerspiele; an Stimmung mangelt es Invictus denn auch nicht. Dafür hakt's an anderer Stelle: Die Grafik ist langweilig und grob, die Sichtweite zu gering. Die Missionen schaffen Sie entweder durch Zufall oder durch Rumprobieren. Oft scheitern Missionen ohne jeden Hinweis auf den Grund. Die Echtzeit-Kämpfe sind pure Hau-drauf-Kloppereien ohne Anspruch.

Invictus

Genre: Echtzeit-Strategie
Anspruch: Fortgeschrittene
Sprache: Englisch (Anleitung Deutsch)
Multiplayer: 2 (ser.), 4 (LAN), 4 (www)
3D-Karten: Voodoo 1 Voodoo 2 Voodoo 3 Riva TNT
 Riva TNT2 Geforce Matrox G400 Rage 128

Pentium 200 MMX 32 MByte RAM, 6fach CD | Pentium II/266 64 MByte, 8fach CD | Pentium II/350 64 MByte RAM, 12fach CD

Grafik	Ausreichend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Ausreichend
Multiplayer	Befriedigend



Mäßig originelle Antiken-Klopperei.

Monopoly Jahrt. Edition

Millionen-Scheffeln am PC.

Über den Sinn und Zweck von Monopoly am Computer lässt sich herrlich streiten. Denn mit der CPU kann man bei weitem nicht so schön schachern wie mit menschlichen Spielern. Hasbros Monopoly Jahrtausend Edition leidet naturgemäß auch unter diesem Manko. Allerdings ist die Grafik sehr nett geraten und die Steuerung intuitiv. Dazu rotiert das Spielbrett munter, und die Ereignis- und Gemeinschaftskarten sind hübsch animiert. Die anfangs witzigen Animationen stellen Sie allerdings

spätestens bei der dritten Wiederholung genauso ab wie die nervigen Kommentare der virtuellen Mitspieler. **MIC**

Mick Schnelle Überflüssig

Wie so viele Brettspielumsetzungen ist auch Monopoly eigentlich überflüssig. Mir machen Partien gegen den Rechner einfach keinen Spaß. Wer eine zu kleine Runde durch ein paar Computergegner aufpeppen möchte, der wird nicht schlecht bedient. Nur, mehr Spaß als das Brettspiel macht das auch nicht.



Wer darf als erster ein gewinnträchtiges Hotel bauen?

Monopoly Jahrtausend Edition

Genre: Brettspiel
Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis
Sprache: Deutsch
Multiplayer: 1 bis 6 (1 PC), 2 (ser.), 5 (LAN), 6 (www)
3D-Karten: Voodoo 1 Voodoo 2 Voodoo 3 Riva TNT
 Riva TNT2 Geforce Matrox G400 Rage 128

Pentium 200 MMX 32 MByte RAM, 4fach CD | Pentium 233 32 MByte RAM, 6fach CD | Pentium II/300 32 MByte RAM, 6fach CD

Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Befriedigend



Grundsolide Monopoly-Umsetzung.