

Strategie

Jörg Langer



Was ist mit C&C 3?

Die Geheimnisse der Zeitschriftenproduktion bringen es mit sich, daß Sie zwar schon C&C 3 kaufen können, wir aber noch keinen abschließenden Test in diesem Heft haben. Der Grund: Westwood wollte, angeblich aus Angst vor Raubkopien, weltweit keine Testversionen vorab verschicken. Bei einem zweitägigen Event konnten wir die praktisch fertige deutsche Version zwar ausgiebig spielen – unter anderem im Multiplayer-Modus mit Westwood-Präsident Brett Sperry – doch für eine seriöse Testwertung reicht das natürlich nicht. Unseren Lesern bieten wir deshalb einen besonderen Service an: Sie können per Telefon oder Internet die finale Wertung erfahren; mehr dazu auf Seite 86.

Angenehm überrascht wurde ich von *Seven Kingdoms 2*. Während der Vorgänger ein verquerer Mächtegegn-Mix aus Echtzeit und *Civilization* war, macht Teil 2 auch Normalsterblichen Spaß. Jetzt ringen Sie in schöner Grafik und mit »nur noch« circa 50 Icons um die Vorherrschaft unter den sieben Königreichen.

Strategie

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

Strategie-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	StarCraft	Echtzeit-Strategie	6/98	90%
2	Alpha Centauri	Strategie	3/99	90%
3	Siedler 3	Aufbauspiel	1/99	90%
4	Age of Empires	Echtzeit-Strategie	12/97	89%
5	Battlezone	3D-Strategie	4/98	89%
6	Jagged Alliance 2	Strategie	6/99	88%
7	Anno 1602	Aufbauspiel	5/98	88%
8	Populous 3	Echtzeit-Strategie	12/98	88%
9	Dungeon Keeper 2	Echtzeit-Strategie	8/99	86%
10	Heroes of Might&Magic 3	Strategie	6/99	86%
11	Warzone 2100	Echtzeit-Strategie	5/99	86%
12	Dynasty General	Taktik	10/98	86%
13	Mech Commander	Echtzeit-Strategie	8/98	86%
14	Dark Omen	Echtzeit-Strategie	4/98	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	Lords of Magic Special Ed.	Strategie	1/99	84%
19	Dune 2000	Echtzeit-Strategie	9/98	84%
20	Caesar 3	Aufbauspiel	12/98	83%
21	<i>Seven Kingdoms 2</i>	Echtzeit-Strategie	NEU	83%
22	Pizza Syndicate	Wirtschaftssim.	4/99	83%
23	Sim City 3000	Aufbauspiel	3/99	81%
24	Die Völker	Aufbauspiel	7/99	81%
25	<i>Civi 2: Test of Time</i>	Strategie	NEU	80%

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

Inhalt

Titelstory

Das Duell:
C&C 3 gegen AoE 2 86

Tests

Seven Kingdoms 2 138
Civilization 2:
Test of Time 141
Warhammer 40K:
Rites of War 142

Einmal König sein

Seven Kingdoms 2

Schöne Optik und geliftete Steuerung erlösen das komplexe Echtzeit-Strategiespiel von Trevor Chan vom Mauerblümchen-Image des Vorgängers.



Auf Demo-CD:
exklusive
Demo

Trevor Chan, Spieleentwickler aus Hongkong, verfügt über ein ganz besonderes Talent: Er tüftelt gern komplexe Spielideen aus, die er dann in armseilige Grafik verpackt und mit einer umständlichen Steuerung versieht.

Facts

- 12 menschliche Völker
- 7 Monsterrassen
- 36 Einheiten
- 10 Gebäudetypen

Damit hat er es schon zweimal geschafft, sehr interessante Spiele zu Kultobjekten für ein Häuflein Hardcore-Profis zu machen. Besonders schade war es um **Seven Kingdoms**, einen originellen Mix aus Echtzeit-Strategie und **Civilization**-Elementen. Der Nachfolger präsentiert sich mit hübscher Grafik und entrümpelter Steuerung. Damit ist es auch

für Normalspieler interessant, in das stimmungsvolle Szenario abzutauchen und als König eines Menschen- oder Monsterreiches die Weltherrschaft an sich zu reißen.

Grafik-Glanz

Wenn Sie die kümmerliche Grafik des alten **Seven Kingdoms** noch im Hinterkopf haben, werden Sie bei Teil 2

Ihren Augen kaum trauen. Statt der platten Pixelbauten warten schick gerenderte Gebäude, die liebevoll animiert sind. Mühlräder drehen sich, Fahnen flattern im Wind. Auch das größte grafische Manko, die optisch kaum zu unterscheidenden Truppen und Handwerker, hat das Enlight-Team beseitigt. Jedes der zwölf Völker, wie Norman-

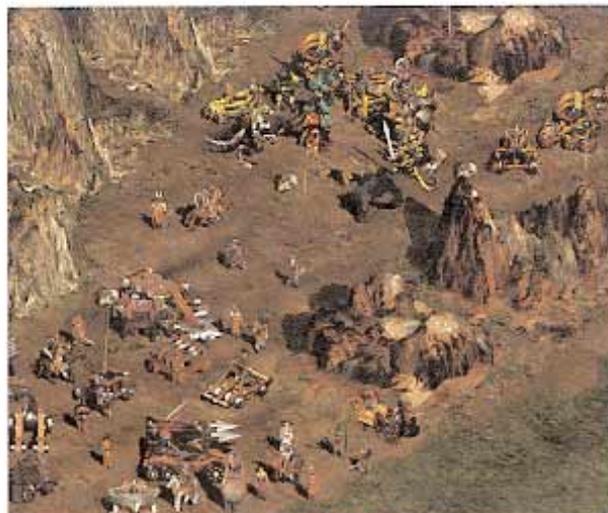


In Angriffsformation nehmen unsere normanischen Streitkräfte die japanische Stellung unter Feuer.

nen, Chinesen, Wikinger oder Inder, hat seinen individuellen Look. Elefantenreiter trampeln mit ihren Rüsseltieren durch die Pampa, und Kamel-Karawanen ziehen bedächtig von Marktplatz zu Marktplatz. Richtig eindrucksvoll sind die überirdischen Wesen gelungen. So können Sie einen Erzengel herbeibeschwören, der die normalen Truppen um das zifache überragt und Ihre Gegner mit Schwertstreichen von oben attackiert.

Bauernopfer

Am eigentlichen Spielprinzip hat Trevor Chan nur sehr wenig verändert. Nach wie vor führt der Weg zum florierenden Königreich über eine erste kleine Stadt samt Regent und einer Handvoll Einwohner. Das sind zu Beginn einfache Bauern, die für Nahrung sorgen. Aus diesem Pool rekrutieren Sie Soldaten und Baumeister, immer darauf bedacht, noch genug Farmer zur Lebensmittelproduktion übrig zu lassen. Denn Hun-



Ballistae und Katapulte halten eine Frythan-Horde auf Distanz.

auf die Bewohner naheliegender freier Städte. Durch Marktplätze und von Karawanen gelieferte Güter verlieren die potentiellen Neubürger die letzte Scheu, bis sie sich freiwillig Ihrem Imperium anschließen. Klappt diese Aktion nicht, können Sie mit ein wenig militärischem Druck nachhelfen, indem Sie die widerspenstige Stadt angreifen. Das schadet allerdings Ihrem Ansehen und

in die Kasse. Doch diese Geldquelle allein reicht nicht aus, um teure Gebäude zu errichten. Abhilfe schaffen Rohstoffvorkommen, die sich überall auf der Landkarte finden. Arbeiter errichten Kupfer-, Ton- und Eisenminen, in deren Nähe Sie Fabriken bauen, die aus den Rohmaterialien Güter produzieren. Die wiederum finden regen Absatz auf einem nahegelegenen Marktplatz, der sich im Einflußbereich einer Stadt befinden sollte. Karawanen transportieren die Erzeugnisse zu anderen Märkten. Wenn Sie ein Handelsabkommen geschlossen haben, schauen Händler anderer Königreiche zum Einkauf vorbei. Das verbessert nicht nur die Beziehungen zum Nachbarn (wer überfällt schon seinen besten Handelspartner?), sondern führt zu einem regen Fluß von Goldstücken in die Staatskasse. So ganz nebenbei fördern Märkte auch den Bevölkerungszuwachs in den Städten.



Kampf der Giganten: Zwei beschworene Riesenkrieger duellieren sich.

gersnöte schüren Rebellionen, die schnell den Untergang Ihres kleinen Besitzturns einleiten können. Mit einem Fort, in das Sie einen General setzen, nehmen Sie Einfluß

steigert die Gefahr einer landesweiten Revolte enorm.

Reich durch Handel

Durch Besteuerung der einverleibten Städte kommt Gold

Wundersame Götter

Vom erwirtschafteten Gewinn können Sie sich neue Bauten leisten. Ein »Seat of Power« zieht jede Menge Gläubige an, deren spirituelle Energie solange anwächst,

Mick Schnelle



Unge- wöhnlich, aber gut

Eines vorweg: Um Seven Kingdoms 2 richtig schätzen zu

lernen, müssen Sie einiges an Einarbeitungszeit investieren. Allein das umfangreiche Tutorial, das Ihnen einen Großteil des Handbuchstudiums erspart, zieht sich über mehrere Stunden. Doch dann werden Sie mit einem der bemerkenswertesten Echtzeit-Strategiespiele der letzten Jahre belohnt. Durch die hübsche Optik und die erheblich zugänglichere Steuerung werden Sie dann nicht mehr so schnell von Trevor Chans aktuellem Spiel lassen können.

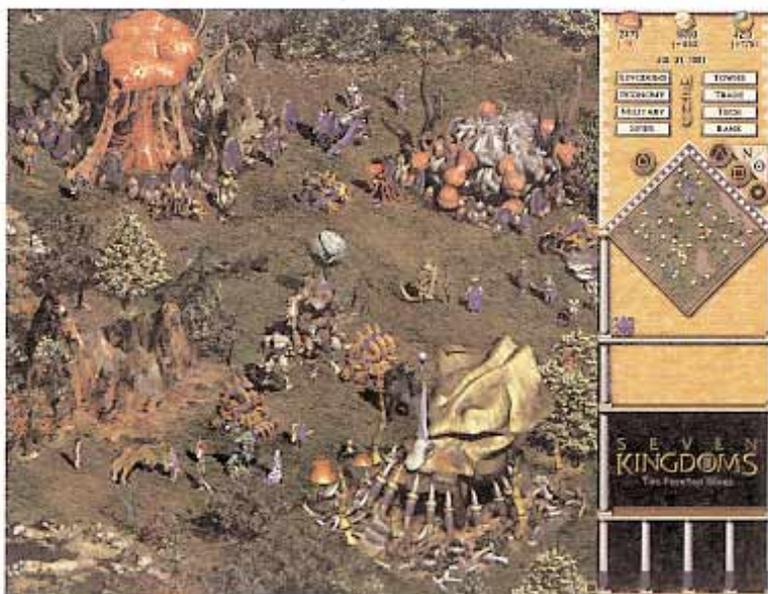
Clevere Computergegner

Was Seven Kingdoms 2 vor allem auszeichnet, sind die immer anders verlaufenden Szenarios. Der Computergegner agiert ab der dritten Spielstufe ziemlich clever. Auch die eigenen Truppen bewegen sich sehr smart. »Irrläufer«, wie man sie von der Konkurrenz kennt, habe ich nicht ein einziges Mal erlebt. Richtig gut hat mir gefallen, daß meine Einheiten auf dem Weg zu einem Ziel auftauchende Gegner selbstständig angriffen und sich dann wieder ihrer ursprünglichen Aufgabe widmeten. Wenn Sie auf der Suche nach mehr als 08/15-Strategie sind, liegen Sie bei Seven Kingdoms 2 goldrichtig.

bis Sie damit eine höhere Macht beschwören. Je nachdem, welches Volk Sie sich ausgesucht haben, erscheint ein Erzengel oder ein mächtiger Krieger, um Ihre Gegner zu vernöbeln. Die Ägypter werden von der Fruchtbarkeitsgöttin Isis beglückt, die



Solche Blitze kündigen heftige Sturmfronten an.



Die Architektur der Frythans unterscheidet sich grundlegend von der menschlichen.

die Vermehrungsrate in Städten kräftig anheizt. Und die Gottheit der Japaner stößt gegnerische Spione auf. Wenn Sie geduldig warten, bis sich der spirituelle Energiebalken vollständig aufgeladen hat, dürfen Sie neuerdings sogar auf kleine Wunder hoffen. Dann bekommen Sie schon mal eine Extraportion Nahrung zugeteilt, oder ein gegnerisches Fort fällt Ihnen kampfflos zu.

Königsmörder

Neben göttlicher Macht können Sie auch diplomatisches Geschick einsetzen. Das Spektrum reicht dabei vom Nichtangriffspakt bis zur aktiven Unterstützung des Partners mit Truppen. Eine be-

sondere Rolle kommt in diesem Geschäft den Spionen zu. Im Espionage-College ausgebildet, schicken Sie die Geheimagenten in Städte und Forts, und lassen sie dort ein Weilchen als »Schläfer« Erfahrung sammeln. Ab einem gewissen Wert können die Fantasy-James-Bonds Missionen erfüllen. Das beginnt bei der simplen Bestechung von gegnerischen Soldaten. Wenn dadurch gar der Kommandant eines Forts auf Ihrer Lohnliste landet, können Sie ihn jederzeit dazu bringen, seine Wirkungsstätte Ihrer Seite auszuliefern. Hochrangige Assassinen schrecken auch vor Königsmord nicht zurück. Besonders raffiniert und auch für alte Seven Kingdoms-Hasen neu ist die Möglichkeit, einen Zwischenfall zwischen zwei befreundeten Nationen zu provozieren. Im Erfolgsfall verfeinden sich die einstigen Waffenbrüder und ziehen gegeneinander in den Fantasy-Krieg, während Sie der lachende Dritte sind.

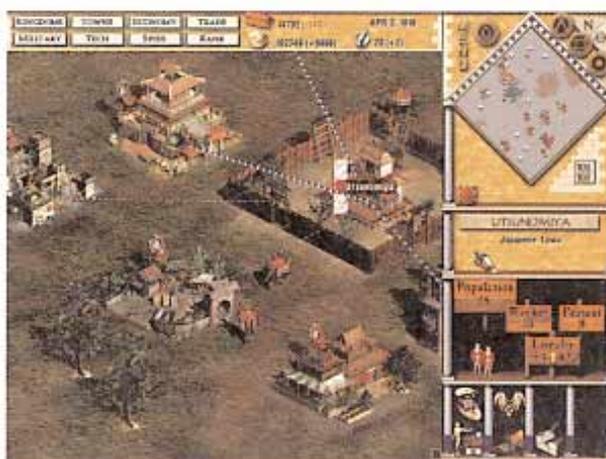
Erfahrene Krieger

Bei aller diplomatischen Finesse werden Sie ohne Kriege niemals Herr über die Landkarte. Dazu rekrutieren

Sie Soldaten, die in Forts nach und nach Erfahrung sammeln. Noch schneller geht das in Kämpfen, was besonders für Offiziere wichtig ist. Deren Führungsqualität beeinflusst wesentlich die Kampfmoral der Truppen. Besonders wertvolle Einheiten können Sie schützen, indem Sie den Truppen Formationsbefehle erteilen. Fortan bemühen sich die Offiziere, in der Mitte eines Deckungskreises zu bleiben. Unterwegs finden Sie immer wieder mal spezielle Relikte, die Ihre Krieger aufsammeln können und die Ihnen Boni im Kampf verleihen. Besonders gut ausgebildete Kämpfer heuern Sie in Gasthäusern an – allerdings zu absoluten Wucherpreisen.

Macht den Monstern

Wenn Ihnen der Aufbau eines florierenden Wirtschaftssystems schnuppe ist, dann sollten Sie sich auf die Seite der Monster schlagen. Die Frythans brauchen sich nämlich um derartige Feinheiten nicht zu kümmern. Neue Kampfeinheiten gewinnen sie in ihren Höhlen durch Ausbrüten, was Lebenspunkte verbraucht. Den Vorrat daran stocken Sie auf, indem Sie gegnerische Einheiten vernichten. Städte errichten Sie nicht, sondern unterwerfen bereits bestehende, indem Sie die Bewohner durch Terrorangriffe einschüchtern. Von da an zahlen sie Ihnen regelmäßige Tribut. **MIG**



Die Verbindungslinien zeigen, welcher Markt zu welcher Stadt gehört.



Die verbündeten Perser (orangel) eilen unseren heftig bedrohten Römern (rot) zu Hilfe.

Seven Kingdoms 2

Genre: Echtzeit-Strategie
Anspruch: Fortgeschrittene, Profis
Sprache: Englisch
Preis: ca. 90 Mark

Hersteller: Enlight
System: Windows 95
Anleitung: Englisch
Festplatte: ca. 200 MByte

Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis zwölf (Netzwerk, Internet)
3D-Karten: Direct 3D 3Dfx Open GL Power VR Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 166 MMX 32 MByte RAM, 8fach CD	Pentium II/233 64 MByte RAM, 8fach CD	Pentium II/300 64 MByte RAM, 8fach CD

Grafik	<div style="width: 80%;"></div>	Gut
Sound	<div style="width: 80%;"></div>	Gut
Bedienung	<div style="width: 80%;"></div>	Sehr gut
Spieltiefe	<div style="width: 80%;"></div>	Gut
Multiplayer	<div style="width: 80%;"></div>	Gut



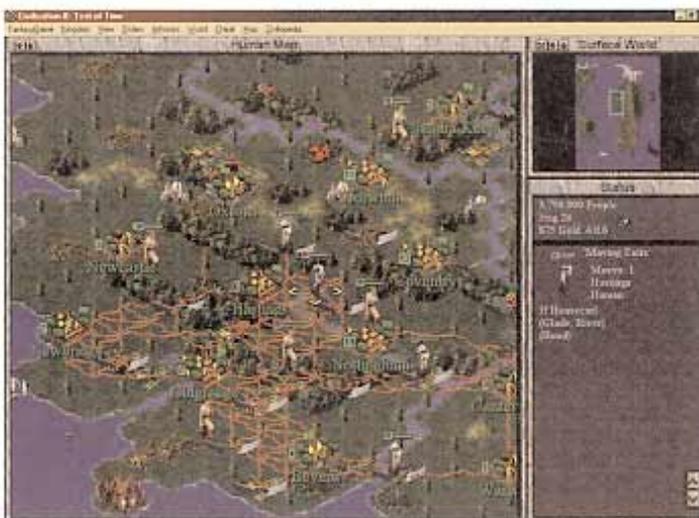
Komplexer Mix aus Echtzeit und Civilization.

Alter Wein in neuen Schläuchen

Civilization 2

Test of Time

Kampf auf allen Ebenen: In Test of Time dürfen Sie Ihre Gegner auch im Orbit, unter Wasser und in der Unterwelt aus dem Feld schlagen.



Unsere menschliche Siedlung im Midgard-Szenario entwickelt sich prächtig.

Der größte aller Träume: In **Test of Time** führen Sie eine Zivilisation von der Steinzeit in die Zukunft. Die Welt sehen Sie als animierte 2D-Karte von schräg oben; das Spiel läuft rundenbasiert ab. Sie koordinieren den technischen Fortschritt, bauen Straßen, verwalten Städte und führen Krieg. Bis zu sieben Kontrahenten (Computer oder menschliche Mit-

spieler) entwickeln sich mit Ihnen um die Wette. Gewonnen hat, wer alle anderen auslöscht oder als erster ein Raumschiff zur Kolonisierung auf einem fremden Planeten landet. In der erweiterten Variante endet das Spiel nicht mit der Landung des Schiffes, sondern die Besiedelung des Planeten Centaurus darf ausgespielt werden. Dazu können Sie als Neuerung zwischen den Ebenen Erde und Centaurus ständig hin und her schalten.

Stadt in den Wolken

Ergänzend zum Standardspiel bietet **Test of Time** eine Fantasy- sowie eine Science-fiction-Variante, die im Grunde bis auf den veränderten Grafiksatz kaum etwas Neues zeigen. Allerdings werden

Was ist neu?

- mehrere Ebenen
- animierte Landschaft
- animierte Einheiten
- zwei Szenarios
- Midgard-Kampagne

dort die Ebenen intensiver eingesetzt. Die Fantasy-Welt Midgard hat deren gleich vier: Oberfläche, Meeresboden, Wolken und Unterwelt. Dort spielt auch die Kampagne, die zusätzlich etwas Story zu bieten hat. Die Siegbedingungen sind allerdings wie gehabt: Jeden unterwerfen, etwas Bestimmtes bauen oder etwas erforschen. In allen Szenarios fehlen Gimmicks wie die aus **Civi 2** bekannten Weltwunder-Videos, Berater-Filme, der sich erweiternde Thronsaal sowie die Stadtansichten. **GUN**

Gunmar Lott



Zu wenig Fortschritt

Nachschub für den Civi-Fan, der mit neu-modischem Krams wie Alpha Centauri und Call to Power nichts zu

tun haben will: **Test of Time** ist Civi 2 plus Ebenen, Mehrspieler-Option und ein paar Szenarios. Das eigentliche Spielprinzip ist natürlich unverwundlich, an allem anderen hat schon ein bißchen der Zahn der Zeit genagt. In Sachen Grafik und Bedienkomfort sind einige Genre-Konkurrenten mittlerweile erheblich weiter.

Nichtsdestotrotz kam beim ersten Anspielen das alte Suchtgefühl sofort wieder auf. Die nicht ganz neue Idee mit den Ebenen funktioniert gut, ärgerlich ist jedoch, daß viele der Videos aus Civi 2 fehlen. Für dieses Paket hätte eine Addon-CD gereicht!

Civilization 2: Test of Time

Genre: Strategie
Anspruch: Fortgeschrittene, Profis
Sprache: Englisch (Deutsch in Vorb.)
Preis: ca. 90 Mark
Spieler: Einer bis acht (an einem PC, Modem, Netzwerk, Internet)
3D-Karten: Direct 3D 3Dfx Open GL Power VR Rendition

	Minimum	Standard	Optimum
	Pentium 75	Pentium 100	Pentium 166
	32 MByte RAM, 4fach CD	32 MByte RAM, 4fach CD	64 MByte RAM, 8fach CD

Grafik	Ausreichend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Sehr gut
Multiplayer	Gut

Uninspirierte Neuauflage eines Top-Klassikers.



In den **Orbit** von Funestis gelangen wir nur mit fliegenden oder teleportierenden Einheiten.

Warhammer 40.000 meets Panzer General

Rites of War

Der mächtige Avatar, Inkarnation des Eldar-Kriegsgottes Khaine, wurde erweckt. Auf sein Geheiß ziehen Sie in Hexfeld-Schlachten.

Das Universum des Tabletop-Spiels Warhammer 40.000 hat viele Bewohner: Neben den Menschen tum-

eln sich dort wüste Orks, echsenartige Tyraniden, allerlei Chaosbrut und die rätselhaften Eldar. Ausgerechnet letztere kamen bisher in keinem PC-Spiel vor. SSIs Rites of War schafft Abhilfe: Als Befehlshaber einer kleinen Truppe landen Sie auf einem von Menschen bewohnten Planeten, um uralte Eldar-Artefakte zu bergen – notfalls mit Gewalt. Doch noch eine andere Macht interessiert sich für die Relikte...

Sechseck-Schlachten

Panzer General-Fans werden sich zuhause fühlen: Rites of War verwendet Engine und Grundkonzept der bewährten Strategiereihe. Die Schlachten finden in 2D auf Hexfeldern statt, gezogen wird rundenweise. Jede Einheit kann je einmal ziehen und schießen, wobei Bewegungsweite und Treffsicherheit vom Geländetyp abhängen. Die Missionsziele sind einigermaßen vielfältig, sie reichen von »Konvoi aufhalten« bis »Artefakt finden«. Ihre Anfangsarmee begleitet Sie bis zum Ende, zwischen den Schlachten können Sie mit gewonnenen Ruhmpunkten Ihre Verluste ersetzen, zudem stehen nach jedem Gefecht motivationsfördernd neue Truppentypen zur Verfügung. Den



Unser Exarch wird gleich einen Genestealer verhackstücken – die blauen Hexfelder zeigen an, wohin er sich nach der Attacke noch bewegen könnte.

mächtigen Avatar beispielsweise dürfen Sie erst ganz zum Schluß der Kampagne einsetzen. Ihre tapferen Krieger gewinnen in den Kämpfen Erfahrungspunkte und verbessern damit ihre Charakteristiken. Besonders verdiente Soldaten können Sie zu Elite-Truppen umwandeln.

Bunte Bonbons

Warhammer-Unkundigen wird die Grafik anfangs ko-

misch vorkommen, denn die bonbonbunten Eldar-Truppen fügen sich nur schlecht in die eher graubraunen Landschaften ein. Allerdings sind die Einheitenbilder exakt den Tabletop-Originalen nachempfunden, und SSI hat die Eigenarten jeder Truppe relativ elegant in das Regelsystem übertragen. Alle Kriegertypen werden zudem in einem ausführlichen Online-Lexikon genau erklärt. **GUN**



Zwischen den Schlachten managen wir unsere Armee.

Gunnar Lott



Eldar General

Warhammer-Welt und Hexfeld-Engine passen besser zusammen, als ich gedacht hätte. Leider macht die schwache

Grafik einiges an Stimmung zunichte. Außerdem fehlt es mir an Zwischensequenzen und einem vernünftigen Tutorial.

Ansonsten ist bei Rites of War handwerklich alles in Ordnung: Bedienung und Sound okay, angenehm linear ansteigender Schwierigkeitsgrad, solides Missionsdesign. Gut ist die stimmige Umsetzung der Tabletop-Vorlage. Ich konnte, nur mit meinem Warhammer-Grundwissen bewaffnet, problemlos ohne Handbuch-Studium die meisten Missionen bestehen: Die Regeln wurden gut verständlich übertragen.

Warhammer 40K: Rites of War

Genre: Taktikspiel
Anspruch: Fortgeschrittene, Profis
Sprache: Englisch (Deutsch in Vorb.)
Preis: ca. 80 Mark
Hersteller: SSI
System: Windows 95
Anleitung: Englisch (Deutsch in Vorb.)
Festplatte: ca. 350 MByte

Spieler: Einer bis zwei (Netzwerk, Internet)

3D-Karten: Direct 3D 3Dfx Open GL Power VR Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 166	Pentium 200	Pentium 233
32 MByte RAM, 4fach CD	32 MByte RAM, 4fach CD	64 MByte RAM, 0fach CD

Grafik	Ausreichend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Gut

Hexfeldschlachten in der Warhammer-Welt.

