

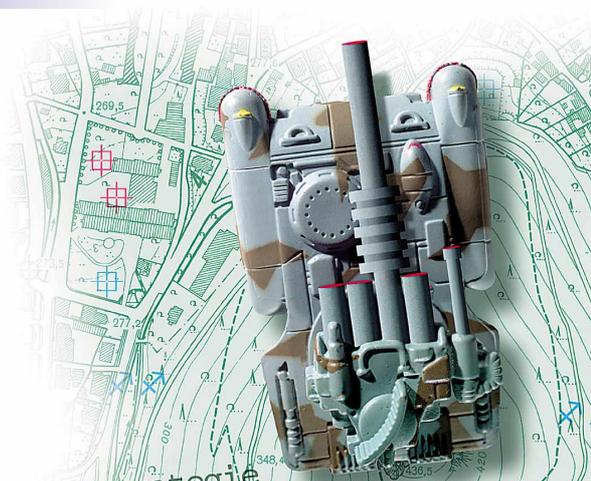
Strategie

Jörg Langer



StarCraft ist tatsächlich erschienen. Und das auch noch so zeitig für die aktuelle GameStar-Ausgabe, daß wir nicht nur eine ausführliche Lösung erstellen konnten. Es blieb uns auch genug Zeit, den Echtzeit-Knaller drei Wochen lang fast täglich mit drei bis sechs Leuten im Netzwerk zu spielen. Vor allem dort hat sich gezeigt: Die drei komplett unterschiedlichen, fast perfekt ausbalancierten Parteien machen die nur sehr bescheidenen Innovationen bei Technik und Grafik mehr als wett.

Ganz anders **Rebellion**. Daß sich LucasArts traut, diesen lahmen Schinken der **Harpoon**-Macher mit seinem berühmten **Star Wars**-Universum zu adeln, halte ich für einen schweren Fehler. **Star Wars** – das ist Action, Spannung, Spezialeffects-Overkill. **Rebellion** bietet nur ödes Planetenverwalten und schwarze Spielspaß-Löcher.



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	StarCraft	Echtzeit-Strategie	NEU	90%
2	Civilization 2	Strategie	-	90%
3	Age of Empires	Echtzeit-Strategie	12/97	89%
4	Battlezone	3D-Strategie	4/98	89%
5	Anno 1602	Aufbau-Strategie	5/98	88%
6	Total Annihilation	Echtzeit-Strategie	11/97	88%
7	Command&Conquer Gold	Echtzeit-Strategie	-	88%
8	Alarmstufe Rot	Echtzeit-Strategie	-	87%
9	Incubation	Taktik	11/97	87%
10	Dark Omen	Echtzeit-Strategie	4/98	86%
11	Dark Reign	Echtzeit-Strategie	11/97	86%
12	Dungeon Keeper	Echtzeit-Strategie	-	86%
13	Master of Orion 2	Strategie	-	85%
14	Constructor	Aufbauspiel	10/97	85%
15	Lords of Magic	Strategie	1/98	85%
16	Demonworld	Taktik	10/97	84%
17	Siedler 2	Aufbauspiel	-	84%
18	Akte Europa	Echtzeit-Strategie	11/97	83%
19	Pazifik Admiral	Taktik	10/97	83%
20	Panzer General 3D	Taktik	12/97	82%
21	Leviathan	Echtzeit-Strategie	11/97	81%
22	Worms 2	Taktik	11/97	80%
23	Myth	Echtzeit-Strategie	12/97	80%
24	Final Liberation	Taktik	12/97	79%
25	Imperialismus	Strategie	10/97	79%

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

Inhalt

StarCraft

StarCraft – Test.....78

StarCraft – Multiplayer.....86

StarCraft – Mega-Lösung.....161

Tests

Soldiers at War.....87

Rebellion.....90

Metalizer.....94

Total Annihilation – Die Core-Offensive.....95



Astrale Dreifaltigkeit

StarCraft

Was lange währt, wird endlich gut: Drei Rassen zum Liebhaben, vorbildliche Instant-Spielbarkeit und taktische Langzeit-Tiefe machen Blizzards StarCraft zum neuen König der Strategiespiele.

Was Blizzard anpackt, scheint zu Gold zu werden: **WarCraft 2** eroberte weltweit die meisten Strategen-Hezen, **Diablo** machte aus dem uralten **Hack**-Spielprinzip einen modernen Internet-Abräumer. Zuletzt verscherzten sich die kalifornischen Kultdesigner aber viele Sympathien, denn der seit fast drei Jahren angekündigte Weltraum-Erbe von **WarCraft 2** wurde einfach nicht fertig. Jetzt endlich ist **StarCraft**

draußen – und sieht auf den ersten Blick leicht veraltet aus. Doch unter dem etwas biederen Äußeren steckt ein ungeheuer spielbares Spektakel, das nicht nur die wichtigsten Elemente des Vorgängers wieder kredenzt, sondern in vielen Punkten deutlich verbessert wurde.

Killerkäfer – aber keine Bugs

Was **StarCraft** im Vergleich zu der Mehrzahl aller aktuellen Neuerscheinungen unseren ausführlichen Tests nach nicht hat, sind Bugs – anscheinend hat die lange Testphase was gebracht. Noch

wichtiger war sie allerdings für das Austüfteln der Spielbalance. Denn Blizzards Weltraumrakete zieht mit gleich drei Völkern in die Schlacht, die variabler nicht sein könnten. Normalerweise variieren die Truppen verschiedener Echtzeit-Parteien

zwar in Aussehen und einigen Kampfwerten, jedoch nicht in ihrer Funktion. Ganz anders beim neuen Blizzard-Titel: Die fleißigen Menschen unterscheiden sich deutlich von den ehrwürdigen Protoss, die wiederum kaum etwas mit den insektoi-

Facts

- 3 Solo-Kampagnen
- 30 Solo-Missionen
- 5 Veteranen-Einsätze
- 10 Multiplayer-Szenarios
- 47 Multiplayer-Karten



Wie ungerecht: Sofort nach Spielbeginn werden wir von gleich drei **Zerg-Stämmen** angegriffen. Für den PC ist die Karte sichtbar ...



So voll wird's nur im **finalen Endkampf** einer Partie: Wir verteidigen unsere Protoss-Basis gegen die Zerg.



Marines und Protoss kämpfen gegen wütende lila **Zerglings**.

den Schlagger-Schleim-Aliens (kurz: Zerg) zu tun haben. Den großen Krieg zwischen diesen drei Rassen spielen Sie nach, indem Sie jede durch eine eigene Kampagne mit jeweils zehn Missionen führen. Wie vom Vorgänger gewohnt, steuern Sie auch sogenannte Helden, die teils bestimmte Aufgaben erfüllen, teils einfach nur am Leben bleiben müssen.

Totalitär & tot

Ein rühriges Völkchen sind sie schon, die Terraner: Sogar von der Erde verbannte Zwangskolonisten ziehen fernab der Heimat innerhalb

kurzester Zeit ein schmuckes Vorzeige-Sternenreich hoch. Daß dessen Konföderation totalitäre Züge trägt, ruft bei den Kolonisten keinen größeren Protest hervor – einige hochgerüstete Schlachtkreuzer im Orbit mit mordlüsteren Space Marines an Bord wirken halt irgendwie sehr, ähem, beruhigend. Die wenigen Rebellen werden erbarungslos gejagt, alles läuft gut für die Machthaber. Plötzlich taucht über der Welt Chau Sara eine Alien-Flotte auf und vernichtet jede einzelne Siedlung. Was die Terraner zunächst nicht wissen: Die Aggressoren gehö-

ren zum uralten Volk der Protoss und versuchen mit Brachialgewalt, die weitere Ausbreitung der Zerg zu verhindern. Diese Aliens gleichen stark den Monstern aus dem gleichnamigen Film. Vom mächtigen Overmind gesteuert, überfluten sie die Galaxis, um ihren Protoss-Erzfeinden und allen anderen Lebensformen zischelnd das Licht auszublenden.

Starker Truppen-Mix

Wie jede irdische Armee setzen die Terraner auf Fußsoldaten, die im Verband mit anderen Waffengattungen Erstaunliches leisten. Sie dürfen Bunker bauen und mit bis zu vier Marines besetzen. Die »Geister« genannten Elitekämpfer sind Scharfschützen und können Atomwaffen ins Ziel lasers. Menschliche Arbeiter sammeln ebenso fleißig Kristalle und Gas, wie Ihre Urahren in **War-Craft 2** Holz

Martin Deppe



Noch besser als erhofft

StarCraft übertrifft meine hohen Erwartungen. Spätestens nach der ersten Kampagne merkt man, wie verschieden die drei Rassen sind. Die Zergs sehen zwar aus wie Pizzas (Bodentruppen), Hamburger (Flieger) und Gyros-Pitas (Gebäude) – vermitteln aber dafür wirklich das Gefühl, ein Alienvolk zu führen. Trotz relativ weniger Einheitentypen bietet StarCraft durch die Kombination von Fähigkeiten, Upgrades und Armeestruktur enorm viele Taktiken.

Filmreife Story

Wieder einmal schafft es Blizzard, mit bescheidenen Mitteln eine tolle Story zu erzählen. Während manche Konkurrenten viel Aufwand in Intros stecken, aber im Spiel keine Atmosphäre hinkriegen, wachsen mir Kerrigan oder Duke mit ihren kernig-süffisanten Kommentaren richtig ans Herz. Da verzeihe ich sogar die gerade noch gute Grafik. Auch ein paar Animationssequenzen mehr hätten nicht geschadet. Und der Computergegner ist mir mangels Schwierigkeitsgrad-Einstellung im Solo-Spiel zu einfach. Trotz dieser Mankos hat sich StarCraft die Einser-Position in unseren Strategie-Charts redlich verdient.

und Gold. Mit Belagerungspanzern und zweibeinigen Mechs versuchen sich die Menschen am Bodenzukämpfen, doch ihre eigentliche Killereinheit ist der schwere Raumkreuzer. Von Explorer-Schiffen mit Schutzschilden versehen und von Tarnjägern eskortiert, beseitigt der Kreuzer per Yamato-Gun kleinere Gebäude eben-



Auf der CD: Cheatprogramm, Video-Special



Die Briefings sind eher schlicht geraten.

Michael Galuschka



Drei Spiele in einem

Dickes Kompliment an Blizzard: StarCraft ist nach Jahren wieder das erste Spiel an der Echtzeit-Front, das mich als Gelegenheitsstrategen in seinen Bann gezogen hat. Dabei fällt es mir schwer, das Faszinosum mit harten Fakten zu begründen. Ganz im Gegenteil; wer mit Pfadfinder-Eifer auf die Suche nach Detailmängeln geht, findet davon mehr als genug. Doch erstaunlicherweise schmälern sie den Spielspaß nur im Promillebereich.

Letztendlich sind es die drei völlig verschiedenen Rassen, die StarCraft so einzigartig machen: Zwar habe ich das gleiche Spiel im Laufwerk wie meine Multiplayer-Kollegen, trotzdem trennen mich als glühenden Verfechter der Zerg-Power Welten von den arroganten Protoss und schwächlichen Terranern.

Wunsch sogar in die Luft, um gemütlich näher an Rohstoffquellen heranzuschweben. Terraner verlassen sich gerne auf eine starke Verteidigung und flinke Vorstöße kombinierter Truppenteile.

Edelmütige Hightech-Ritter

Die Protoss tragen alle einen wiederaufladbaren Energieschild. Anstatt ein Gebäude umständlich zu bauen, teleportieren es die Arbeiterdrohnen herbei; sie müssen nur am Bauplatz mit den Fingern schnippen. Das Heranbeamen dauert zwar einige Zeit, doch die Drohne ist sofort wieder für andere Aufgaben frei. Allerdings darf nur im kreisrunden Einzugsbereich von Energie-Pylonen gebaut werden. Die Protoss kombinieren starke Nahkämpfer und zaubernde Priester mit einer mächtigen Luftflotte. Eine Armada besteht aus mehreren Raumschiffträgern mit je bis zu acht Interceptor-Jagdfliegern, die während des Fluges gebaut werden. Scouts sind blitzschnelle Jagd-Raumer,

so leicht, wie typische »Wisch und weg«-Küchentücher riesige Saftpfützen. Als Menschen-General lassen Sie beschädigte Vehikel reparieren sowie Gebäude mit Anbauten ausstatten. Einige Installationen erheben sich auf



Hier sehen Sie gleich drei Zerg-Zaubersprüche in Aktion. Von links nach rechts: »Einfangen« (grün), »Dunkler Schwarm« (orange) und »Blutbad« (rote Lachen).



Objekte wie dieser Tempel dienen als reine Landschafts-Zierde.



20 eingegrabene Zerg warten darauf, daß die Scouts aus den Stasis-Feldern kommen.

und die Beobachter spüren getarnte Gegner auf. Komplettiert wird die Luftflotte durch die Arbiter, die eigene Einheiten unsichtbar machen und teleportieren. Durch vorsichtige Attacken sowie ständiges Wiederaufladen der Schilde versuchen die Protoss, ihre Verluste gering zu halten.

Aggressive Insekten

Ein ungewöhnlicheres Volk als die Zerg hat das Echtzeit-Genre noch nicht gesehen. Jeder Zerg-Schwarm besteht aus einer Brutstätte, um die ständig einige Larven herumkriechen. Diese Larven verpuppen sich auf Ihr Geheiß und krabbeln etwas später als Arbeiter oder Krieger aus dem Kokon. Ihre »Bauwerke« errichten die Zerg nicht mit Hammer und Meißel, stattdessen mutiert ein Arbeiter zur gewünschten »Konstruktion«. Das geht allerdings nur auf einem organischen Schleimteppich, der kreisförmig um sogenannte Kriecherkolonien wächst. Während die beiden anderen Rassen pro Kaserne oder Fabrik immer nur eine Kampfeinheit gleichzeitig ausbilden können, wandeln die Zerg direkt ihre Larven um. Sobald Sie durch mehrere Brutstätten entsprechend viele davon haben, können Sie zügig Massen von Kämpfern züchten. Noch dazu sind die Trup-



Die raupenförmigen Räuber werden von Scouts gedeckt, während sie eine Feindbasis ausräuchern.

Im Tips-Teil: Mega-Lösung, Truppenliste

Jörg Langer



Vergeßt alle C&C-Clones

StarCraft hatte es bei mir nicht einfach: Nach so langer Zeit mit so wenigen technischen

Neuerungen aufzukreuzen, ist ziemlich gewagt. Dann habe ich einfach drauflos gespielt. Und wollte nicht mehr aufhören.

Die eigentliche Innovation sind die drei Rassen. Anders als Orks und Menschen bei WarCraft 2 haben sie kaum Ähnlichkeiten, ob beim Bauen, beim Upgraden oder in der Schlacht. Auch das »Feeling« stimmt: Wenn einem zwölf Zerg-Bomber die Basis zerlegen, denkt man nicht in abstrakten Sätzen wie »Der Gegner attackiert«. Sondern vielmehr so: »Die widerlichen Ekel-Monster tun meinen armen Marines weh – Rache!« Absolut gleichstark sind die Parteien nicht; die Zerg sind leicht bevorteilt. Doch kein Echtzeit-Spiel kommt bei soviel Abwechslung so dicht an völlige Fairneß ran.

Belanglose Detailmängel

Kleine Schnitzer sind schon drin, zum Beispiel die von der Konkurrenz gewohnten halbblinden Wegfindungs-Routinen. Aber hinter manchem Nervdetail steckt auch Kalkül: Fabriken lassen sich so ungünstig plazieren, daß neue Panzer nicht herauskommen? Dann setzt man sie halt in Zukunft geschickter. Die Karten wirken eintönig und flach? Dafür gerät das Anwählen von Einheiten nicht zur Osterei-Suche. Zwar arten längere Gefechte immer in Massenschlachten aus, doch auch 12er-Trupps wollen mit Geschick befehligt werden. In den rund 30 Einheitentypen steckt mehr taktische Tiefe als in den weit über 100 von Total Annihilation.

StarCraft erfindet zwar technisch keine einzige Radkappe neu, reizt aber die etablierten Genre-Zutaten perfekt aus. Seit C&C 1 und Age of Empires hatte ich nicht mehr soviel Spaß mit einem Echtzeit-Spiel!

pen der Zerg am billigsten. Es verwundert nicht, daß ihre Taktiken mit wahren Fluten von Exoskelett-Kriegern zusammenhängen. Trotzdem verfügen auch die Zerg über Spezialeinheiten, die mit ihren »Zaubersprüchen« Gegner zum Platzen bringen, ihnen Parasiten einsetzen



Die drei bläulichen Träger sind **Halluzinationen** – sie kämpfen nicht mit, ziehen aber trotzdem das gegnerische Feuer auf sich.

oder ihre Hitpoints schrumpfen lassen. Und zu allem Überfluß regenerieren sich verwundete Monster von selbst.

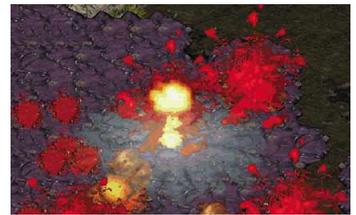
Viele Verbesserungen

Dem bewährten Spielprinzip von WarCraft 2 hat Blizzard für StarCraft diverse Neuerungen spendiert. So wurde die maximale Gruppengröße auf zwölf gesteigert. Der eigentliche Clou dabei: Diese Gruppenmitglieder erscheinen als kleine Umriß-Icons am unteren Bildrand. Bei Schäden verfärben sich mehr und mehr Stellen des Icons gelb und rot, so daß Sie immer wissen, wie es um ihre Truppen bestellt ist. Durch Klick auf's entsprechende Icon picken Sie sich mitten im Kampf eine besonders gefährdete Einheit heraus und schicken sie in Sicherheit. Wer möchte, kann mehrere Wegpunkte angeben, die allerdings (anders als in Dark Reign) auf dem Spielfeld weder sicht- noch editierbar sind. Befehlsketten zum Errichten mehrerer Gebäude hintereinander (à la T.A.) gibt es nicht. Die wohl wichtigste Verbesserung ist das seit KKND bekannte Stapeln von Rekrutierungswünschen. Bis zu fünf Einheiten lassen sich pro Menschen- oder Protoss-Fabrik in Auftrag geben.

Der Computergegner spielt Script- und Triggergesteuert, und kann unfairerweise immer die gesamte Karte sehen. Sonderlich fordernd agiert er nicht, wie in Alarmstufe Rot kommt er immer wieder an denselben Stellen mit den gleichen Einheiten an. Aufgrund des liebevollen Missionsdesigns macht StarCraft aber trotzdem auch im Solomodus viel Laune.

Upgrade-Strategie

Wie schon beim Vorgänger heißt das alles entscheidende Zauberwort Upgrade. Ob die Zerg ihre Brutstätte zum Schwarmstock ausbauen oder die Terraner für ihre Kommando-Trupps die Unsichtbarkeit erforschen, ohne die teuer mit Kristallen und Vespingas bezahlten Verbes-



Eine terranische **Rakete** trifft ins Ziel und zerstört die halbe Zerg-Basis.

serungen geht's nicht. Viele davon erhöhen die Panzerung oder Feuerkraft Ihrer Soldaten, andere spendieren ihnen Zaubersprüche wie »Psi-Sturm«, »Blutbad« oder »Teleportieren«. Die Zahlen sprechen für sich: Für die 33 Truppentypen existieren 65 Upgrades (viele davon zusätzlich in drei Stufen, etwa Schilde-1 bis Schilde-3), für die 39 Gebäude 10 Ausbauten. Deshalb sollten Sie gut überlegen, was sie wann verbessern wollen – für alle Updates bleibt selbst in langen Partien kaum Zeit.



Eine starke **Terraner-Armada** nimmt eine Zerg-Brutstätte auseinander.



Unsere heldenhaften **Zerg-Mutalisk** setzen den fast chancenlosen Menschen-Soldaten kräftig zu.

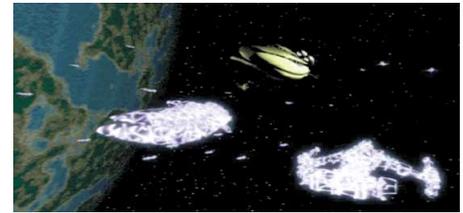
Weltall-Kreuzzug

Die Terraner-Kampagne ist die erste und einfachste, danach geht's mit den Zerg weiter, und zum Schluß kommen die Protoss-Missionen. Man kann auf Wunsch aber auch direkt mit der zweiten oder dritten Kampagne beginnen. In jedem Feldzug müssen Sie eine reine Indoor-Mission (ohne Basenbau) bestehen. Die sonstigen Einsatzziele sind sehr vielfältig. Da soll ein Zerg-Zerebrat getötet oder eine Stelle von bestimmten Einheiten besetzt werden,

oder ein Held wartet auf seine Rettung. Nur die letzten zwei Schlachten jeder Solo-Kampagne arten zu Fleißaufgaben aus, bei denen die gesamte Karte von Feindfestungen übersät ist. Außer etwa drei Zwischenszenen pro Volk bleibt das Drumherum auf den Briefing-Screen begrenzt. Dort erklären ein bis vier Charaktere den nächsten Einsatz, wobei sich die Sprachausgabe nicht überspringen läßt. Außerdem quatschen die Helden auch während der Einsätze drauflos, wenn sich etwas besonderes ereignet.



Gegen die drei terranischen **Kreuzer** gehen die Protoss-Scouts ein.



Die **Animationsszenen** sind nur selten zu sehen und haben oft nichts mit der Handlung zu tun.

Die Karten (in den Geschmacksrichtungen Dschungel, Ödland, Aschenwelt und All-Plattform) sind maximal 256 mal 256 Feldern groß. Das 2D-Kachelsystem bietet zwei Höhenstufen – von oben sieht man mehr. Ein Trupp, der von unten beschossen wird, wird nur mit einer 70%-Chance getroffen.

Multiplayer & Co

Seit unserem Multiplayer-Test in Ausgabe 3/98 wur-

den zwei Solo-Missionen sowie die Multiplayer-Kampagne gestrichen. Dafür sind fünf einzeln anwählbare Veteranen-Missionen hinzugekommen, in denen es richtig zur Sache geht. Pro Original-CD können zusätzlich sieben Spieler per Spawn-Installation antreten. Fürs kostenlose Battle.net braucht jeder eine eigene CD. Den mächtigen Editor, mit dem Sie komplexe Szenarien basteln können, haben wir bereits in der letzten Ausgabe vorgestellt. **LA**

StarCraft

Genre: Echtzeit-Strategie
Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis
Sprache: Deutsch
Preis: ca. 90 Mark
Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis acht (Netzwerk, Internet)
3D-Karten: Direct 3D 3Dfx Power VR Rendition

Hersteller: Blizzard
System: Windows 95
Anleitung: Deutsch
Festplatte: ca. 75 MByte

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 90	Pentium 133	Pentium 166
16 MByte, 4fach CD	32 MByte, 8fach CD	32 MByte, 8fach CD

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



Die Referenz: vielseitig, perfekt designt und fair.

Starcraft im Multiplayer-Modus

Multi-Craft

Wenn sich Pulverdampf und Ozongeruch heftiger Solo-Schlachten verzogen haben, legt StarCraft im Mehrspieler-Modus erst so richtig los.

Wie bei den 3D-Shootern zeigt sich bei Echtzeit-Strategiespielen erst im Mehrspieler-Modus, ob die Designer Balance und Langzeit-Motivation hinbekommen haben. Multiplayer ist die große Stärke von **StarCraft** – nie waren drei Parteien so verschieden und doch ausgewogen. Dazu kommen noch elf Spielvarianten sowie etliche Szenarios.

Spieltyp-Varianten

Die elf Multiplayer-Varianten (»Spieltyp« beim Erstellen einer Partie) werden nirgends näher erklärt, sorgen aber für viel Abwechslung. Deshalb führen wir in unserer Tabelle jeden Spieltyp mit Siegbedingung auf. Beim Teamspiel startet jede Partei mit Arbeitern aller drei Rassen, die von



Szene aus dem »Zoo Keeper«-Szenario: **Gunnar** (Zerg, rot) hat viel mehr Critter-Felle (links oben eingeblendet) erbeutet, deshalb greift **Jörg** (Terraner, gelb) in den letzten zwei Minuten seine Basis an.

bis zu vier Spielern gleichzeitig (!) befehligt werden. Kreise zeigen an, ob man selbst oder ein Kollege bestimmte Einheiten angewählt hat, oder sogar gleich mehrere Spieler. Unendliche Verwirrung ist garantiert, sofern Sie sich nicht auf Arbeitsteilung einigen – etwa »jeder steuert nur eine Rasse« oder »Martin kontrolliert die Arbeiter, Gunnar die Lufteinheiten und Mick die Bodentruppen«. Jede der drei Rassen benötigt ihren eigenen Support durch Pylonen, Overlords oder Versorgungsdepots.

Viele Szenarios funktionieren nur mit mehreren menschlichen Spielern. Die meisten davon sind eher als Gag zu verstehen, doch »Zoo Keeper« (wer sammelt in 30 Minuten die meisten Felle?) und »King of the Hill« (wer hat nach 30 Minuten die meisten Truppen auf einem »Hügel«?) fanden wir Spaßig.

Das Battle.net

StarCraft ist voll auf den Blizzard-Service Battle.net ausgelegt. Aus dem Multiplayer-Menü heraus klicken Sie sich bei stehender Internet-Verbindung ein, um mit Strategen aus aller Welt zu chatten und zu spielen. Es gibt einige Besonderheiten, so besitzen Sie hier einen eigenen Login-Namen, und ihre Erfolge in den sogenannten Ladder-Games (Ranglistenspiele) werden gespeichert – erfolgreiche Spieler sind durch ihre »Abzeichen« leicht zu erkennen. Zum anderen sehen Sie neben den Benutzernamen farbige Balken. Je kürzer die Balken sind, desto besser ist die Verbindung dieses Spielers zum Battle.net. Für möglichst verzögerungsfreie Partien sollten Sie sich Gegner suchen, die eine gute Verbindung haben. Übrigens: Mit einer Spawn-

Version von **StarCraft** kommen Sie nicht ins Battle.net.

GameStar-Ladder

Da es im Netzwerk-Modus keine automatische Ladder gibt, haben wir für unsere Redaktionsschlachten ein eigenes System entwickelt. Entscheidend ist die Platzierung nach dem Gesamt-Score auf dem Schirm des Gewinners (das ist derjenige, der als letzter übrigbleibt). Der Spieler mit dem Highscore (nicht zwingend der Gewinner!) erhält 10 Punkte. Für die weiteren Spieler gibt es Punkte nach folgender Formel: Score geteilt durch Highscore mal 10 (gerundet). Der Gewinner bekommt einen Extrapunkt, außerdem erhält jeder Spieler für jeden von ihm hinausgeworfenen Gegner (durch Zerstörung des letzten Gebäudes oder Raub der Flagge) einen weiteren Punkt. Gezählt werden nur Partien mit mindestens drei Teilnehmern.

Die abgebildete Vorsaison-Rangliste haben wir noch nach einem älteren System erstellt. In der neuen Rangliste führt gerade unser Frischling Gunnar – das können die alten Hasen natürlich nicht auf sich sitzen lassen... **LA**

GameStar-Ladder

Platz	Redakteur	Punkte
1.	Jörg	34
2.	Gunnar	26
3.	Mickl	21
4.	Martin	9
5.	Rüdi	8
6.	Peter	6

Spieltypen	Siegbedingung
Nahkampf	ein Gegner ist besiegt, wenn er sein letztes Gebäude verliert – wer übrigbleibt, gewinnt
Alles erlaubt	wie Nahkampf, keine Allianzen möglich
Duell	wie Nahkampf, nur für zwei Spieler
Eroberung der Flagge	ein Gegner ist besiegt, wenn Sie seine Flagge mit einem Arbeiter klauen und bis zu Ihrem eigenen Signalfeld bringen
Gier	es gewinnt, wer die meisten Vorräte sammelt – der Führende wird immer angezeigt
Schlachtfest	es gewinnt, wer die meisten Einheiten zerstört – die Rangliste ist immer zu sehen
Sudden Death	wer eine beliebige Kommandozentrale (bzw. Bau oder Nexus) einbüßt, verliert
Karteneinst. benutzen	es gelten die Voreinstellungen und Siegbedingungen des Szenarios
Nahkampf im Team	wie Nahkampf, aber bis zu vier Spieler pro Partei, die sich die Einheiten teilen
Alles erlaubt im Team	wie Alles erlaubt, aber bis zu vier Spieler pro Partei; zwei bis vier Parteien
Flaggensieg im Team	wie Flaggensieg, aber bis zu vier Spieler pro Partei; zwei bis vier Parteien

X-COM im Zweiten Weltkrieg

Soldiers at War

50 Amerikaner auf Europa-Trip erleben statt nettem Sightseeing hammerharte Gefechte – wir schreiben nämlich das Jahr 1944.



Mit dem **Flammenwerfer** stürmen wir eine »aufgeklappte« Lagerhalle.

Bei SSI mag man anscheinend **X-COM**. Das neue Taktikspiel **Soldiers at War** erinnert frappierend an die taktische UFO-Trilogie, lässt aber das gesamte wirtschaftliche Drumherum außer acht. Aus 50 individuellen Soldaten stellen Sie ein Zehner-Team zusammen, das hinter den deutschen Linien des Zweiten Weltkriegs antritt. Im Gegensatz zu **Commandos** oder **Jagged Alliance 2** findet dieser Miniaturkrieg strikt rundenbasiert statt.



Unsere Soldaten plündern eine **Waffenkammer**.

Sieben Ebenen

Ihre Einsatzorte sind isometrisch dargestellt. Truppenunterkünfte oder Bunkeranlagen »klappen auf«, sobald ein GI hineinmarschiert. Wie bei **X-COM** müssen Sie zwischen verschiedenen Höhenstufen umschalten, noch nicht erkundete Räume bleiben zunächst schwarz. Darunter leidet die liebevoll-detaillierte Grafik, weil Kettenfahrzeuge oder Mannschaftstransporter aus zwei Stockwerken bestehen und so teilweise »tranchiert« ausschauen. Draußen können Sie zumindest das Terrain jederzeit einsehen – nicht aber, wo die Verteidiger lauern. Ihre Kämpfer sind deshalb ständig auf der Hut und dem Bauch: Robben verschlingt zwar Bewegungspunkte, erleichtert aber das Zielen und

Nicht-Entdecktwerden. Wenn ein Streiter genügend Aktionspunkte übrig hat und während der Feindrunde einen Gegner erblickt, dürfen Sie unterbrechen und auf das unvorsichtige Opfer feuern.

Panzerknacker

Panzer lassen sich erbeuten, um Granaten auf die Gegner zu schießen – fahren dürfen Sie die Ungetüme allerdings nicht. Die Kampagne umfasst 15 lineare Missionen, in denen Sie V2-Raketen am Boden zerstören, Minengürtel aufspüren oder einen deutschen Überläufer herauspauken müssen – oft unter Einhaltung eines Rundenlimits. Jeden Einsatz gibt's auch als Einzelmision, hinzu kommen 50 Solo- und Multiplayer-Szenarios. In einigen dürfen Sie auch die deutschen Verteidiger spielen. **MD**

Martin Deppe



Wo bitte geht's zur Front?

Das größte Problem Ihrer Elite-GIs ist nicht der böse Feind, sondern die Steuerung.

Bis man das umständliche Hin- und Herschalten zwischen den verschiedenen Höhenebenen kapiert hat, wäre jeder echte Krieg längst verloren. Der zweite dicke Knackpunkt liegt in der Transusigkeit Ihrer Streiter: Es dauert oft Sekunden, bis ein Soldat lostrabt. Außerdem fehlt eine vernünftige Vorab-Anzeige, wieviele Aktionspunkte am Bewegungsende noch übrigbleiben werden.

Doch sobald Sie die Bedienung beherrschen, schlüpfen die Qualitäten aus dem Tarnanzug. Vorsichtig robben Ihre Streiter unter jedem Fenster durch und geben sich gegenseitig Feuerschutz. Die Freude über ein erobertes Maschinengewehr wiegt so manchen Interface-Schnitzer wieder auf.

Soldiers at War

Genre: Taktikspiel
Anspruch: Fortgeschrittene, Profis
Sprache: Englisch (Deutsch in Vorb.)
Preis: ca. 90 Mark
Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis vier (Netzwerk, Internet)
3D-Karten: Direct 3D 3Dfx Power VR Rendition

Hersteller: SSI

System: Windows 95

Anleitung: Englisch (Deutsch in Vorb.)

Festplatte: ca. 60 bis 220 MByte

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 90	Pentium 166	Pentium 200
16 MByte, 2fach CD	32 MByte, 4fach CD	32 MByte, 8fach CD
Auflösung 640x480	Auflösung 800 x 600	Auflösung 1024 x 768

Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Ausreichend
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Befriedigend



Schwerfällige Kommando-Taktik à la X-COM.

Krieg der Sterne für Strategen

Rebellion

Raumschiffe, Planeten und die berühmten Filmcharaktere aus Star Wars stehen unter Ihrem strategischem Kommando. Möge die Macht mit Ihnen sein!



Nach zahlreichen actionlastigen Spielen über den **Krieg der Sterne** will LucasArts nun mit Raumschlachten, Spezialmissionen und Planetenattacken auch die Strategen fesseln. In **Rebellion** spielen Sie entweder das Imperium oder die Allianz. Das Geschehen be-

ginnt kurz nach der Zerbröselung des ersten Todessterns. Sie setzen nicht nur die beliebten Helden und Schurken der Saga ein, sondern auch neue Todessterne, X-Wings, TIE Fighter oder corellianische Korvetten. Mit Bodentruppen und diplomatischem Geschick überzeugen Sie die Bevölkerung einzelner Planeten von Ihrer Sache. Die Zeit schreitet dabei unerbittlich voran: Wenn Sie das Spiel anhalten, können Sie keine Befehle erteilen. Das Spieluniversum besteht aus zehn bis zwanzig Systemen, die jeweils zehn Planeten umfassen. Während die

meisten Welten anfangs neutral sind, haben sich einige bereits auf Ihre Seite geschlagen. Lage, Loyalität und Rohstoffe der Planeten werden bei jedem Neustart anders verteilt, lediglich zwei liegen immer an der gleichen Position: Yavin (Rebellenbasis) und Coruscant (Imperium).



Lord Vader ist der ideale Flottenkommandant.

Martin Deppe



Star Wars für Buchhalter

LucasArts ist das Kunststück gelungen, das geniale Star-Wars-

Universum zu einer tristen Iconschieberei zu verwursten. Der schlimmste Fehler: Flotten bewegen sich nicht sichtbar, statt dessen wird nur angezeigt, wann eine Armada einen Planeten erreicht – das hat schon Master of Orion besser gelöst.

Öde Kartenspielerien

Rebellion spielt sich wie ein Brettspiel: Luke, Leia und Röcheltüte Vader setzen Sie als simple Ereigniskarten ein und hoffen, daß sie ihren Auftrag erfüllen. Schiffe werden wie Tabletop-Counter gestapelt und in Windows-Manier verschoben – da ist das Kopieren einer Diskette aufregender. Lediglich die Raumschlachten sind einigermaßen interessant, doch bis zwei dicke Flotten aufeinanderprallen, vergeht eine mehrstündige Klickorgie. Beinharte Fans mit viel Geduld können Rebellion vielleicht etwas abgewinnen – ich spiele lieber VGA-Planets. Das hat zwar einige Jahre auf dem Buckel, ist aber allemal spannender.

Jagd auf Lord Vader

Beide Parteien haben unterschiedliche Siegbedingungen. Als Imperialer müssen Sie Luke Skywalker und Rebellenchefin Mon Mothma gefangennehmen sowie die geheime, mobile Basis der Allianz aufspüren und er-

obern. Als Rebell stehen Darth Vader und Kaiser Palpatine auf Ihrer Fahndungsliste, außerdem sollen Sie Coruscant besetzen.

Krieg der Fenster

Rebellion setzt voll auf Fenster-technik im Windows-Stil.



Flotten und Charaktere verschieben Sie als simple Icons zwischen Planeten und Systemen.



Die **Zwischensequenzen** sind zwar sehr gut, aber auch sehr selten.

Raumschiffe oder Spielfiguren verschieben Sie wie Icons per Hyperraum zu anderen Planeten. Mit der gleichen Technik stellen Sie Flotten aus Großraumern, Jägern und Bodentruppen zusammen. Sobald ein Konvoi oder Held in den Hyperraum gehüpft ist, können Sie ihm bis zu seiner Ankunft keine neuen Befehle erteilen. Die Bewegungen selbst werden nicht auf der Karte angezeigt, lediglich das Ende der Reise wird als Datum angegeben.



Die farbigen Balken geben die **Loyalität** der Planeten an.

Dadurch spielt sich **Rebellion** sehr unübersichtlich, denn wenn Sie eine Flotte über einer Welt abfangen wollen, können Sie nur hoffen, daß die Gejagten bei Ihrer Ankunft noch da sind.

Das Wirtschaftssystem ist äußerst simpel: Jeder Planet hat festgelegte Rohstoffvor-

kommen, die Sie durch Erzenminen oder Fabriken abbauen und weiterverarbeiten. Die Metalle wandern in einen Pool, aus dem Sie frische Schiffe, Bodentruppen oder Werften finanzieren.

Flotten im Clinch

Sobald zwei verfeindete Flottillen aufeinandertreffen, schaltet **Rebellion** in den Taktikteil um. In einer zoom- und drehbaren 3D-Ansicht weisen Sie Ihren dicken Pöten, flinken Jägern und Bombern Angriffsziele zu. Die Schlacht läuft in Echtzeit ab, allerdings können Sie hier das Geschehen anhalten und neue Order erteilen. Feigerweise verdrückt sich der Computergegner oft in den Hyperraum, wenn er in der Unterzahl ist; nur mit speziellen Schiffen läßt sich seine Flucht vereiteln. Auf Wunsch wird der Ausgang des Gefechts auch automatisch berechnet. Nach dem Kampf reparieren sich Raumer selbst, solange sie sich nicht bewegen. Angriffe auf Planeten laufen weniger dramatisch ab, weil das Verhältnis von Angreifern, Landungs- und Bodentruppen oder planetaren Geschützen von vornherein programmintern verglichen wird. Und selbst das entfällt, wenn ein Todesstern eine Welt einfach von der Bild(schirm)fläche pustet.

Diplomatin Leia

Die 60 verschiedenen Charaktere spielen eine große Rolle. Beispielsweise beeinflusst Schneckenzöpfchen Leia die Bevölkerung eines Planeten besonders positiv, während Fusselwookie Chewbacca als begnadeter Spion gilt, aber kein diplomatisches Fettnäpfchen ausläßt. Sie können den Figuren 15 spezielle Aufträge zuweisen, darunter Sabotage, Entführung eines Gegenspielers oder Befreiungsaktionen für gefangene Kameraden. Schnöde Textfenster melden Erfolge oder Patzer, die zudem die Charakterwerte verändern. Luke, Leia oder Darth Vader nutzen zusätzlich die Macht, um gegnerische Figuren aufzuspüren, die sich auf dem gleichen Planeten tummeln.

C-3PO als Lehrer

Bei aller Strategie darf das **Star Wars**-Drumherum nicht fehlen: Goldjunge C-3PO erteilt Ihnen mit (englischer) Filmstimme kluge Ratschläge, auf Wunsch nimmt er auch Produktion oder Schiffsbau in seine Roboterhände. Ab und zu illustrieren neu zubereitete Zwischense-



In dieser **3D-Schlacht** greifen Rebellenjäger an.



Auf Yavin läuft die **Produktion** wie geschmiert.

quenzen besondere Ereignisse, und John Williams' Kult-Soundtrack liefert die stimmige Hintergrundmusik. **Rebellion** soll im Juni auch auf Deutsch erscheinen. **MD**



Luke sollte einen **Aufstand** anzetteln – und ist gescheitert.

Rebellion

Genre: Strategiespiel
Anspruch: Fortgeschrittene, Profis
Sprache: Englisch (Deutsch in Vorb.)
Preis: ca. 90 Mark
Spieler: Einer bis zwei (per Modem, Netzwerk, Internet)
3D-Karten: Direct 3D 3Dfx Power VR Rendition

Hersteller: LucasArts
System: Windows 95
Anleitung: Englisch (Deutsch in Vorb.)
Festplatte: ca. 50 bis 150 MByte

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 90 16 MByte, 2fach CD	Pentium 133 32 MByte, 4fach CD	Pentium 166 32 MByte, 8fach CD

Grafik	Ausreichend
Sound	Gut
Bedienung	Ausreichend
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Befriedigend



Langatmigtes Strategiespiel im Star-Wars-All.

Taktik für Blechmonster-Fans Metalizer

Ein neues Taktikspiel eröffnet den Kampfrobo-ter-Reigen. Haben die riesigen Metalizer gegen kommende Mechs und HERCs eine Chance?



Unser Vierertrupp nimmt zwei feindliche Metalizer unter Feuer.

Sie heißen mal Mechs, mal HERCs und neuerdings Metalizer. Doch tödlich sind die stählernen Kampfrobo-ter immer. Längere Zeit war es ruhig um die Blechkameraden, jetzt steht uns mit den Simulationen **Mechwarrior 3** und **Earthsiege 3** sowie den Taktikspielen **Cyberstorm 2**, **Mech Commander** und eben **Metalizer** eine wahre Welle bevor. In letzterem führen

Sie einen Trupp aus bis zu vier der gleichnamigen, bemannten Kampfmaschinen durch Hexfeld-Schlachten.

Nur keine Hektik

In den Gefechten blicken Sie schräg von oben auf Ihre Metallbüchsen. Die stapfen in Echtzeit langsam durch schneebedeckte Ebenen oder grüne Wälder. Sie können das Spiel aber jederzeit per Tastendruck unterbrechen und neue Order erteilen. Feindmaschinen sichten Sie erst, wenn Ihre Stahlkumpel nahe genug herangekommen sind. Dann ist das Waffen-

Gladiatorenkämpfe

Sie haben die Wahl zwischen einer Handvoll Instant-Szenarios und einer kompletten Kampagne. In der müssen Sie zunächst einige Arenakämpfe bestehen, um sich das nötige Kleingeld für frische Piloten und Metalizer zu verdienen. Erst wenn die Schaukämpfe bestanden sind,

beginnt die eigentliche Kampagne mit ihren 30 Missionen. Meistens sollen Sie alle feindliche Robots vernichten, ab und zu ist eine Waldlichtung zu erreichen oder ein

Martin Deppe

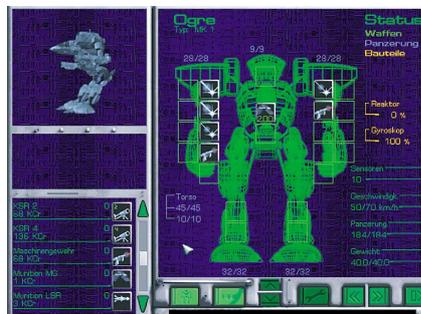


Mechs ohne Extras

Meine Metalizer stapfen ermüdend unspektakulär übers Schlach-

feld. Damit ist nicht nur die durchschnittliche Grafik gemeint: Greenwood's Taktikwerk bringt einfach keine neuen Ideen ins Spiel. Dafür fehlen aber auch die bekannten nicht – vom Ausrüsten der Kampfmaschinen über Rollenspiel-Anleihen bei den Piloten bis hin zum Schachern mit ständig knappen Credits.

Im Gefecht sind die Metalizer ziemlich langsam unterwegs. Sogar bei höchster Spielgeschwindigkeit dauert es ewig, bis vier Blechkameraden einige Felder weit marschieren. Einsteigern in die Mech-Szene kann ich Metalizer bedingt empfehlen: Die Steuerung ist schnell erlernt, und die Ausrüstung der Riesenroboter erfordert kein Mechanikstudium. Profis warten besser auf Dynamix' Cyberstorm 2 und Mech Commander von Microprose.



In der Werkstatt modifizieren Sie Ihre Maschinen.



Unsere tapferen Piloten verbessern ihre Charakterwerte in den Gefechten.

Gebäude zu erobern. Zwischen den Szenarios flicken Sie beschädigte Metalizer zusammen, rüsten die imposanten Riesenviecher um oder laden Munition nach. **MD**

Metalizer

Genre: Taktikspiel
Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene
Sprache: Deutsch
Preis: ca. 90 Mark
Spieler: Einer bis zwei (Netzwerk)
 3D-Karten: Direct 3D 3Dfx Power VR Rendition

Hersteller: Greenwood
System: MS-DOS
Anleitung: Deutsch
Festplatte: ca. 30 bis 120 MByte

Minimum	Standard	Optimum
486 DX/100	Pentium 120	Pentium 166
16 MByte, 2fach CD	16 MByte, 4fach CD	32 MByte, 8fach CD

Grafik	Ausreichend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Befriedigend

Einfache Mech-Taktik ohne Neuerungen.



Total Annihilation: Die Core-Offensive

Die Missions-CD zum Echtzeit-Hit.



Wegen des blaugrünen Säuresees müssen wir mit Fliegern angreifen.

Ein Echtzeit-Strategiespiel will ins Guinness-Buch der Rekorde. **Total Annihilation:**

Die Core-Offensive puscht die Zahl der Truppen- und Gebäudetypen auf stolze 225. Die zwei neuen Kampagnen mit 25 Missionen sind deutlich schwerer als im Hauptprogramm. Schwebepanzer und Kampfflugzeuge werden immer wichtiger, weil Säureseen oder Lavameere an Fahrzeugen und Robotern knabbern. Mit einem Editor können Sie dreidimensionale Terrains für eigene Schlachten entwerfen. Einige Landkarten für Einzelmissionen sind sehr groß ausgefallen und fordern dementsprechend viel Prozessoren- und Speicherpower. **MD**

Martin Deppe

Finaler Overkill

Spätestens mit der Missions-CD erlaubt Total Annihilation riesige Massenschlachten, in denen kein Truppentyp zweimal vorkommt: Mit den 75 neuen Einheiten und Bauten wird das ohnehin schon rasselvolle Arsenal gewaltig aufgestockt. Fraglich ist nur, wer die noch alle unterscheiden soll. Wenn Sie Bombastschlachten mögen, sollten Sie sich das Addon zulegen; Freunde ausgeklügelter Strategien kommen jedoch etwas zu kurz.

Total Annihilation Missions-CD

Genre: Echtzeit-Strategie-Addon
Anspruch: Fortgeschrittene, Profis
Sprache: Deutsch
Preis: ca. 40 Mark
Hersteller: Cavedog
System: Windows 95
Anleitung: Deutsch
Festplatte: ca. 60 oder 210 MByte
Spieler: Einer bis zwei (per Modem), bis zehn (Netzwerk, Internet)
3D-Karten: Direct 3D 3Dfx Power VR Rendition

Pentium 100
16 MByte, 2fach CD

Pentium 166
32 MByte, 4fach CD

Pentium 200
64 MByte, 8fach CD

Grafik	<div style="width: 100%; height: 10px; background-color: #4a69bd;"></div>	Sehr gut
Sound	<div style="width: 100%; height: 10px; background-color: #4a69bd;"></div>	Sehr gut
Bedienung	<div style="width: 100%; height: 10px; background-color: #4a69bd;"></div>	Sehr gut
Spieltiefe	<div style="width: 75%; height: 10px; background-color: #4a69bd;"></div>	Gut
Multiplayer	<div style="width: 75%; height: 10px; background-color: #4a69bd;"></div>	Gut



Addon mit zig neuen Einheiten und Karten.