



WAS IST MIT DER STRATEGIE LOS?

MOGELPACKUNGEN. Diesen Monat muss ich Ihnen über zwei Mogelpackungen berichten. Packung 1: Dieser Strategieteil! Obwohl Sie unten rechts diverse Titel aufgelistet sehen, ist nur ein einziger interessant (**Punic Wars**) der Rest ist Chronistenpflicht. Mogelpackung Nr. 2: **Lords of the Realm 3**. Statt rundenweiser Planung und akzeptablen Schlachten (wie der Vorgänger) bietet es einen kruden Echtzeit-Mix. Ich war früher echt ein Fan der Serie – was Viviendi im Zuge liebloser Resteverwertung daraus gemacht hat, ist erschreckend.

STRATEGEN-UMFRAGE. Wir sind noch am Auswerten unserer großen Leserbefragung des letzten Monats, doch ein Trend scheint klar: Strategiespiele fallen sehr deutlich hinter die Actionsparte zurück. In der Tendenz kreuzen nur noch Ältere (d.h. im Computerspiele-Lager: über 30-jährige) Strategie als ihr Lieblingsgenre an. Meine Frage an Sie: Woran liegt das? Gibt's auch jüngere (oder gar junge) Spieler, die lieber denken als ballern? Stimmt die Qualität neuer Titel nicht mehr, ist die Präsentation zu mäßig? Schreiben Sie mir Ihre Gedanken: Entweder per handelsüblichem Brief, Stichwort »Strategie«, an die Redaktionsadresse. Oder per E-Mail an joerg@gamestar.de.

INHALT

TESTS

Punic Wars	100
Lords of the Realm 3	102
Time of Defiance	103
Laser Squad Nemesis	103
World Fables	103
Schiffe versenken	103
Jewel Jones	103
Snow Motion	103

GAMESTAR-STRATEGIE-CHARTS MAI

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	WarCraft 3 + Frozen Throne	Echtzeit-Strategie	08/02	94%
2	Age of Mythology	Echtzeit-Strategie	11/02	92%
3	C&C Generäle	Echtzeit-Strategie	10/03	89%
4	Civilization 3	Strategiespiel	01/02	91%
5	Tropico 2	Aufbauspiel	06/03	88%
6	Medieval	Strategiespiel	10/02	88%
7	Anno 1503	Aufbauspiel	12/02	87%
8	Rise of Nations	Echtzeit-Strategie	08/02	87%
9	Die Sims	Aufbauspiel	03/00	87%
10	Spellforce	Echtzeit-Strategie	01/04	86%
11	Empires	Echtzeit-Strategie	11/03	86%
12	Heroes of Might & Magic 4	Strategiespiel	06/02	86%
13	Robin Hood	Echtzeit-Taktik	12/02	86%
14	Stronghold Crusader	Echtzeit-Strategie	11/02	85%
15	Black & White (dt.)	Aufbauspiel	05/01	85%
16	Disciples 2	Strategiespiel	03/02	85%
17	Port Royale (1.20)	Aufbauspiel	09/02	84%
18	Praetorians	Echtzeit-Taktik	04/03	84%
19	Castle Strike	Echtzeit-Strategie	02/04	83%
20	War of the Ring	Echtzeit-Strategie	12/03	83%
21	American Conquest	Echtzeit-Strategie	02/03	83%
22	Sudden Strike 2	Echtzeit-Taktik	07/02	83%
23	Haegemonia	Echtzeit-Strategie	02/03	82%
24	Silent Storm	Runden-Taktik	12/03	81%
25	You don't know Jack 4	Denkspiel	11/03	81%

Bei Strategiespielen führen Taktik, Ressourcen-Management und strategische Planung zum Erfolg. Zur Strategie-Rubrik gehören Echtzeit- und Aufbauspiele, Hexfeldtaktik, Wirtschaftssimulationen, Denkspiele.



Karthago gegen Rom

THE PUNIC WARS

Die antiken Supermächte Rom und Karthago balgen sich auf riesigen Schlachtfeldern um die Weltherrschaft – viel Arbeit, aber auch viel Spaß für professionelle Echtzeitstrategen.

Elefanten gibt's in jedem Tierpark zu bestaunen. In den Alpen treffen Sie dagegen eher selten auf einen der grauen Riesen – 218 vor Christus war das noch anders. Denn damals überquerte der karthagische Feldherr Hannibal mit seiner Armee samt Kriegselefanten das Gebirge, um seinen römischen Feinden in den Rücken zu fallen. In **Celtic Kings: The Pu-**

nic Wars können Sie dieses Himmelfahrtskommando nachspielen. Neben zwei Kampagnen auf punischer und römischer Seite mit je fünf Missionen dürfen Sie in drei riesigen Einzelschlachten auch die Gallier und die Iberer ins Gefecht führen.

Erobern statt Errichten

Das Echtzeit-Spiel erinnert stark an **Age of Empires 2**: In Gebäu-

den rekrutieren Sie Numidische Kamelreiter oder römische Prätorianer, die Sie den schlaun KI-Gegnern auf den Hals hetzen. Galeeren verschiffen Ihre Truppen über das Wasser. Anders als im Vorbild müssen Sie jedoch keine Basis von Grund auf bauen – stattdessen besetzen Sie bereits bestehende Siedlungen.

In den Schlachten regiert Spielspaß vor historischer Ge-

naugigkeit. So eignen sich nahkampfstärke Ex-Gladiatoren ideal zum Halten einer Frontlinie; in Wahrheit sind sie jedoch nur vereinzelt für Rom aufs Schlachtfeld gezogen. Ihre Truppen treten in drei Formationen (Block, Reihe, Kavallerieflanke) an – vorausgesetzt, sie haben einen Helden wie Hannibal als Anführer. Strategisch hat das nur geringe Auswirkungen, viel entschei-



Bevor es in Richtung Alpen geht, überfallen unsere Karthager mit numidischen Kamelreitern die iberische Stadt Gades. Bei solchen Massenschlachten geht allerdings schnell der Überblick flöten. (1280x960)



Mit dem funktionsgewaltigen Karteneditor können Sie sogar komplexe Kampagnen erstellen.



In einer der schwachen Skript-Sequenzen erläutert Hannibal seinen Männern die Alpen-Überquerung.



Abwehrtürme können Sie nur mit vor Ort errichteten Katapulten knacken.



Die Übersichtskarte: Von Messina aus müssen die Römer ganz Sizilien erobern.

dender ist eine ausgewogene Armee-Zusammensetzung.

Antike Schulbank

Alle Einheiten von **The Punic Wars** sammeln mit Gefechtserfolgen Erfahrungspunkte. Die Levelaufstiege verbessern jedoch ausschließlich Kampfwerte und Lebenspunkte. Spezialmanöver wie den Streusschuss der römischen Bogenschützen beherrschen Ihre Soldaten bereits direkt nach der Ausbildung. Einzige Ausnahme: Die Heil- und Pestzaubersprüche Ihrer Priester müssen Sie zunächst in Tempeln erforschen. In der Schlacht wenden sämtliche Einheiten ihre Sonderfähigkeiten automatisch an.

Schlachtfeld Sizilien

Die Schlachtfelder von **The Punic Wars** sind deutlich größer als bei anderen Echtzeit-Strategiespielen. Bereits in der ersten Römer-Mission erobern Sie ganz Sizilien! Da hilft nur der ständige Wechsel zwischen Kampfbildschirm und der detaillierten Übersichtskarte, um bei bis zu 5.000 Kampfeinheiten den Durchblick zu behalten. In der Fernansicht geben Sie Marschbefehle, bei Schlachten zoomen Sie ans Geschehen.

Erschwerend kommt hinzu, dass Sie sich zusätzlich um die Nahrungsversorgung Ihrer Truppen kümmern müssen. Jede Ihrer Armeen benötigt mehrere Maulesel, die Sie in Dörfern mit Nahrung beladen – sonst droht der Hungertod. Auf Wunsch folgen die Tiere auch automatisch (von Ihnen festgelegten) Versorgungsrouten zur Front. Was Einsteiger hoffnungslos überfordert, stellt Profi-Strategen immer wieder vor spannende Entscheidungen: Ziehe ich alle Soldaten für den entscheidenden Angriff zusammen, oder benötige ich noch Schutz für meine Versorgungsrouten?



Held Appius Claudius (auf dem Pferd) bringt seine römischen Legionen beim Einmarsch in Formation.

JÖRG LANGER

Wer über die 90er-Jahre-Präsentation hinweg sieht, entdeckt ein schweres, umfangreiches Strategiespiel. Städte und Dörfer liegen an wichtigen Kreuzungen, ohne die einen kriege ich weder Geld noch Truppen, doch ohne die anderen verhungert mir die Armee. Dazu kommen durchdachte Details, etwa nur einen bestimmten Gegnertyp angreifen zu lassen.

Gewusel auf Sizilien

Im eigentlichen Gefecht relativieren sich allerdings Subtilitäten wie die Formationen: Meist verklumpen die Massen auf den Bildschirm zu einer Art beweglichem Pizzaberg – erst wenn eine Seite obsiegt, wird's wieder übersichtlich. Trotzdem: Die KI ist stark, die Hatz um Städte erinnert mich an das famose Rise of Nations. Wer dem Szenario was abgewinnen kann, wird lange unterhalten.

»Strategische Echtzeit mit Gewimmel.«



HEIKO KLINGE

Was, nur fünf Missionen pro Kampagne? Doch die Skepsis wich schnell Erstaunen, als nach drei Stunden immer noch die erste Schlacht tobte. Im Prinzip spiele ich pro Auftrag nicht nur ein Gefecht, sondern einen ganzen Feldzug. Ich muss Dutzende Siedlungen erobern, Versorgungsrouten im Auge behalten und um jeden Zentimeter Boden kämpfen.

Nichts für General-Azubis

Gelegenheits-Feldherren fehlt bei den epischen Gefechten die Motivation: zu wenig Belohnungen, spröde Präsentation, enorm hoher Schwierigkeitsgrad. Den spannenden historischen Hintergrund hätten die Entwickler ebenfalls wesentlich besser aufbereiten können als nur mit öden Skriptsequenzen. Profi-Strategen, die gern stundenlang an einer schwierigen Schlachtsituation knobeln, sollten diesem Geheimtipp jedoch unbedingt eine Chance geben.

»Feldzüge zum Festbeißen«



THE PUNIC WARS ECHTZEIT-STRATEGIE

PUBLISHER: Pointsoft, (01805) 554 935
 SPRACHE: Englisch, Deutsch in Vorb. RELEASE (D): 29.04.2003
 AUSSTATTUNG: DVD-Box, 1 CD, 66 Seiten CA. PREIS: ca. 40 Euro
 MULTIPLAYER: 1 Spieler pro Original USK: ab 12 Jahre
☒ Internet (8 Spieler) ☒ Netzwerk (8 Spieler) ☒ Modem (2 Spieler) ☐ an 1 PC

MULTIPLAYER-MODI: 1 Spieler pro Original

3D-GRAFIKARTEN:	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 1/2 MX	400 MHz CPU	800 MHz CPU	1,0 GHz CPU
Geforce 2/4 MX	128 MB RAM	256 MB RAM	256 MB RAM
Radeon 9000	670 MB Festpl.	670 MB Festpl.	670 MB Festpl.
Radeon 9700/Pro			
Geforce 3/3 Ti			
Geforce 4 Ti			
Radeon 9800 Pro			
GF FX 5600/Ultra			
GF FX 5800/5900			

LAUTSPRECHER: ☒ Stereo ☐ 2 vorne, 2 hinten ☐ 5.1 ☐ 6.1

EINGEWÖHNUNG: 2 Stunden SOLO-SPASS: 30 Stunden MULTIPLAYER-SPASS: 20 Stunden

EINSTEIGER	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	PROFI
------------	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	-------

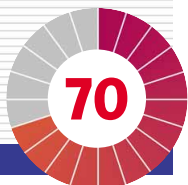
ALTERNATIVEN: Age of Mythology (92%, GS 11/02) Spielerisch und grafisch deutlich überlegen.
 Medieval (88%, GS 10/02) Komplexe Massenschlachten und globale Strategie.

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG:

- riesige Schlachtfelder
- historisch spannendes Szenario
- fordernde Nahrungsversorgung
- viel Komfort beim Taktieren
- schlaue KI-Gegner
- Schlachten zu unübersichtlich
- nur für Profi-Generäle
- wenig Atmosphäre
- langatmige Missionen

GRAFIK:	Ausreichend
SOUND:	Befriedigend
BEDIENUNG:	Gut
MULTIPLAYER:	Gut
PREIS/LEISTUNG:	Sehr gut

FAZIT: EPISCHE ECHTZEIT-FELDZÜGE FÜR PROFI-GENERALE.



Untergang einer Serie

LORDS OF THE REALM 3

Lesen Sie auf keinen Fall diesen Test, falls Sie angenehme Erinnerungen an die Vorgänger haben!

Als PC-Spiele noch unter DOS installiert wurden, gab es eine Strategie-Reihe, die nie ganz vorne mitspielte, aber doch treue Fans fand. Weil sie den Spieler rundenweise Provinzen verwalten und Waffen produzieren ließ. Und ihm zudem erlaubte, die angeworbenen Truppen durch Echtzeit-Schlachten zu führen, teils in selbst designten Burgen.

Schlag ins Face statt Interface

In **Lords of the Realm 3** sind Sie ein Fürst, der in 14 Missionen Irland, England, Frankreich oder Mitteleuropa erobern kann. Wir nehmen mal an, dass Sie der Comic-Look sämtlicher Portraits (vom Marketing wohl als Key-factor für den Sellthrough von **Stronghold** identifiziert) nicht



Viel Gewusel, wenig Taktik in den Echtzeitkämpfen.

abschreckt. Und dass Sie die unansehnliche Landkarte oder das User-feindliche Interface – uns fehlt leider der Platz für hässliche Details – überstehen.

Vielleicht wollen Sie mit dem Tutorial beginnen? Schlechte Idee, die fünf Übungsmissionen werden allen Ernstes erst nacheinander freigeschaltet. Und wer will schon minutenlang lernen, wie man Truppen bewegt. Dann doch lieber Irland befrieden.

Trauriger Strategiepart

Wir beginnen im Südwesten der grünen Insel mit einem aus sieben »Parzellen« bestehenden Königreich. Vom Verwaltungspart der Vorgänger ist nichts geblieben. Stattdessen teilen Sie jeder Parzelle einem Ihrer Vasallen zu, dessen Beruf über die Provinzproduktion entscheidet. Wenn Sie einen Leibeigenen (!) als Gouverneur einsetzen, generiert die Region vor allem Nahrung. Ein Ritter lässt gute Truppen entstehen, die er auch als General in die Schlacht führt. Ein Bürger verschafft Ihnen Geld, ein Geistlicher schenkt Boni. In der Zentralprovinz jedes Reiches dürfen Sie die Burg ausbauen, durch schöne Goldzahlung. Damit lassen sich eigene Designs, die man per externem (!), schlech-

tem Editor gebaut hat, einfügen. Das war auch schon der Strategie-Part, der wie die belanglose Diplomatie in Echtzeit abläuft.

Echtzeit-Krämpfe

Kleine Ritterfiguren (= Armeen) zuckeln traurig über die Landkarte. Wenn Sie mehrere Armeen von unterschiedlichen Stellen aus mit einem Klick zum selben Ziel schicken, laufen sie stattdessen in ganz verschiedene Ecken Irlands, was natürlich die bislang neutralen Nachbarn erzürnt. Gerne stürmt auch eine unterlegene Armee (nicht mehr stoppbar) auf einen Gegner zu. Kommt es zur Schlacht, läuft diese automatisch ab, oder Sie übernehmen

men das Kommando. Dann steuern Sie ähnlich wie bei **Praetorians** mehrere Kompanien aus jeweils etwa 30 Mann.

Es gibt zwar diverse Formationen, aber deren Auswirkungen sind begrenzt. Dafür beobachteten wir: Feindliche Kavallerie, die sich minutenlang ohne jede Regung beschießen lässt. Leere Festungen, die wir unter Verlusten (aber ohne Belagerungsgerät) erobern. Wirt umher irrende Kriegerhaufen. Kompanien, deren größter Teil lieber stehen bleibt, statt zu kämpfen. Und Automatik-Schlachten, bei denen beide Seiten nichts tun. Nur Spielspaß sahen wir nirgendwo. **LA**



Unsere blauen Armeen hinterlassen leer gefütterte Felder (die »kleinen Steinchen«).

LORDS OF THE REALM 3 STRATEGIESPIEL

PUBLISHER: Vivendi, (06103) 994 040

SPRACHE: Deutsch

RELEASE (D): 26.3.2003

AUSSTATTUNG: DVD-Box, 1 CDs, 40 Seiten

CA. PREIS: 30 Euro

MULTIPLAYER: 1 Spieler pro Original

USK: ab 12 Jahren

☒ Internet (8 Spieler) ☒ Netzwerk (8 Spieler) ☐ Modem ☐ an 1 PC

MULTIPLAYER-MODI: Alle gegen alle (mit oder ohne Eigendesign-Burgen)

3D-GRAFIKARTEN:

Geforce 1/2 MX
Geforce 2/4 MX
Radeon 9000
Geforce 3/3 Ti
Geforce 4 Ti

GF FX 5600/Ultra
Radeon 9500 Pro
Radeon 9700/Pro
Radeon 9800 Pro
GF FX 5800/5900

PC MINIMUM

800 MHz CPU
256 MB RAM
850 MB Festpl.

PC STANDARD

800 MHz CPU
256 MB RAM
850 MB Festpl.

PC OPTIMUM

1 GHz CPU
512 MB RAM
850 MB Festpl.

LAUTSPRECHER: ☒ Stereo ☐ 2 vorne, 2 hinten ☐ 5.1 ☐ 6.1

EINGEWÖHNUNG: 30 Minuten

SOLO-SPASS: 3 Stunden

MULTIPLAYER-SPASS: 5 Stunden

EINSTEIGER

FORTGESCHRITTENER

PROFI

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

ALTERNATIVEN: Medieval (88%, 10/02) Sowohl Strategie- wie auch Schlachtenmodus gelungen.

Stronghold Crusader (85%, 11/02) Mehr Planung, dazu Burgenbau als Spielelement.

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG:

☒ Vasallen-System

- desaströses Interface
- rudimentärer Planungspart
- keine Einzelparzellen eroberbar
- langweilige Schlachten
- hässliche Grafik

GRAFIK:

Mangelhaft

SOUND:

Ausreichend

BEDIENUNG:

Mangelhaft

MULTIPLAYER:

Ausreichend

PREISLEISTUNG:

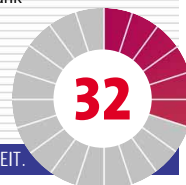
Ungenügend

FAZIT: MIESER MITTELALTER-MIX AUS STRATEGIE UND ECHTZEIT.

JÖRG LANGER

Glauben Sie mir, ich könnte noch viele Seiten mit den Verfehlungen dieses Strategie-Albtraums füllen. Was bringen mir »Ritterlichkeitswert« und Spezialfähigkeiten der Vasallen? Solche guten Ideen gehen angesichts des verhunzten Grunddesigns schlicht unter. Warten Sie lieber auf Knights of Honor. Oder spielen Sie Stronghold oder Medieval. Aber nicht dieses unausgeregnete Machwerk.

»Verhunzter Strategiemix«



TIME OF DEFIANCE



Unsere Schlachtschiffe attackieren neutrale Feinde.

Pro Partie ringen im Online-Strategiespiel hunderte von Echtzeit-Generälen um Inseln. Klingt spannend, spielt sich allerdings äußerst zäh und mit viel Leerlauf. Geduldige Profi-Generäle finden an Weltraum-Kriegen und diplomatischen Beziehungen Freude. Wer schnelle Action sucht, wird allerdings enttäuscht. **GR**

TIME OF DEFIANCE

GENRE: Online-Strategiespiel
PUBLISHER: Oxygen, Oxygenint.com
PREIS: ca. 25 Euro
ANSPRUCH: Profis
SPIELER: Unbegrenzt
SPRACHE: Englisch
MINIMUM: 500 MHz, 64 MB, 3D-Karte

61

LASER SQUAD



Marines gegen Roboter: Züge laufen simultan.

Menschen, Roboter, Aliens und Insektenkrieger bekämpfen sich im Runden-Taktikspiel **Laser Squad Nemesis**. Jeder Zug dauert zehn Sekunden, Befehle geben Sie jedoch gemütlich im Pausenmodus. Per E-Mail tauschen Sie Züge mit menschlichen Gegnern. Der grafisch schaurige Titel lohnt sich nur für Runden-Fanatiker. **MS**

LASER SQUAD NEMESIS

GENRE: Runden-Taktikspiel
PUBLISHER: THQ, (0190) 50 55 11
PREIS: ca. 20 Euro
ANSPRUCH: Fortgeschrittene
SPIELER: 1 bis 2
SPRACHE: Deutsch
MINIMUM: 500 MHz, 64 MB

51

WORLD FABLES



Die Pfefferkuchen-Armee greift an.

Kuriose Kopie: **World Fables** sieht aus wie **WarCraft 3**, nur hässlicher, und spielt sich auch wie **WarCraft 3**, nur viel schlechter. Statt Elfen, Orks und Menschen führen Sie Pfefferkuchen-Männchen, die drei Schweinchen und Rotkäppchen durch niveaulose Echtzeit-Schlachten. Das haben die Gebrüder Grimm nicht verdient! **HK**

WORLD FABLES

GENRE: Echtzeit-Strategie
PUBLISHER: Comport, (0700) 555 660 00
PREIS: ca. 30 Euro
ANSPRUCH: Einsteiger
SPIELER: 1
SPRACHE: Deutsch
MINIMUM: 700 MHz, 128 MB, 3D-Karte

32

SCHIFFE VERS.



In der Fantasiewelt schießen die Schiffe mit Minen.

Der Karopapier-Klassiker **Schiffe Versenken** verlässt die Schulbank, um den PC zu erobern. Dumm nur, dass die Entwickler lediglich karierte Blätter gegen vier 3D-Spielbretter austauschen – ansonsten bleibt das Original unangetastet. Weder gibt es Extrawaffen, noch andere Spielmodi oder eine Kampagne. Sechs, setzen! **HK**

SCHIFFE VERSENKEN

GENRE: Strategiespiel
PUBLISHER: Koch Media, (01805) 656 008
PREIS: 20 Euro
ANSPRUCH: Einsteiger
SPIELER: 2
SPRACHE: Deutsch
MINIMUM: 800 MHz, 64 MB, 3D-Karte

27

JEWEL JONES



Ohne Speichern sind die 40 Höhlen kaum schaffbar.

Der Archäologe **Jewel Jones** buddelt in Vorstadtgärten nach Diamanten. Die 40 Levels sind in viereckige Felder eingeteilt, die aus Humus, Felsen und Diamanten bestehen. Die fehlende Speicherfunktion erhöht den Schwierigkeitsgrad. Wer die Aufgaben nicht in einem Rutsch packt, muss mit Jones noch mal von vorne buddeln. **PH**

JEWEL JONES

GENRE: Denkspiel
PUBLISHER: Comport, (0700) 555 660 00
PREIS: ca. 15 Euro
ANSPRUCH: Einsteiger
SPIELER: 1
SPRACHE: Deutsch
MINIMUM: 700 MHz, 128 MB

21

SNOW MOTION



Mit der hässlichen Nova rollen wir Schneebälle.

Nova (grüner Schopf, lila Jeans) möchte einen Schneemann bauen. Im Denkspiel **Snow Motion** steuern Sie die Hässliche und rollen Schneebälle durch 58 öde Levels. Vorausgesetzt, Sie werfen das Spiel aufgrund der ungenauen Maus- und Tastatur-Steuerung nicht schon vorher weg. Warten Sie lieber auf den nächsten Winter! **GR**

SNOW MOTION

GENRE: Denkspiel
PUBLISHER: Comport, (0700) 555 660 00
PREIS: 15 Euro
ANSPRUCH: Einsteiger
SPIELER: 1
SPRACHE: Deutsch
MINIMUM: 400 MHz, 64 MB

13

