

# Strategie

Jörg Langer



**Alt trifft neu.** Und zwar bei **MechCommander 2**. Ein Überraschungs-Hit aus GameStar 8/98 hat seinen würdigen Nachfolger gefunden, der die alte Isometrie-Spielbarkeit in die 3D-Neuzeit führt. Dabei wird die dritte Dimension nicht nur zur Effekthascherei benutzt, sondern fordert Taktiker durch echte Sichtlinien und Höhenstufen. Außerdem sehen die zweifüßigen Riesen-Kriegsmaschinen im Polygonkleid einfach extrem schick aus.

Zu **Siedler 4 Mission-CD** fallen mir hingegen eher die Worte »neu, aber alt« ein: Nicht mal eine einzige neue Blume mochten die Grafiker einbauen, geschweige denn neue Einheiten oder Gebäude. Dafür gibt's hochwertige Missionen im Überfluss – Fans werden's lieben.

**Anno 2002.** Seit mehr als drei Jahren – länger als jedes andere Programm – hat sich **Anno 1602** in unserer Strategie-Hitliste gehalten. Mick Schnelle vergab als Haupttester in Ausgabe 5/98 satte 88 Spielspaß-Prozente. Und erwies sich als Prophet: Das Sunflowers-Programm wurde zu einem Bestseller sondergleichen. Jetzt nehmen wir es zum wohl verdienten Altersruhestand aus der Liste. Im März nächsten Jahres dürfte der Name leicht verändert wieder ganz oben auftauchen – zum vierjährigen Jubiläum kommt **Anno 1503**.

## Strategie-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	<b>Age of Empires 2</b>	Echtzeit-Strategie	11/99	<b>93%</b>
2	<b>StarCraft</b>	Echtzeit-Strategie	6/98	<b>90%</b>
3	<b>Alpha Centauri</b>	Strategiespiel	3/99	<b>90%</b>
4	<b>Battlezone 2</b>	3D-Strategie	12/99	<b>89%</b>
5	<b>Siedler 4</b>	Aufbauspiel	4/01	<b>88%</b>
6	<b>Sudden Strike</b>	Echtzeit-Strategie	11/00	<b>88%</b>
7	<b>Jagged Alliance 2</b>	Strategiespiel	6/99	<b>88%</b>
8	<b>Emperor</b>	Echtzeit-Strategie	6/01	<b>87%</b>
9	<b>Tropico</b>	Aufbau-Strategie	6/01	<b>87%</b>
10	<b>C&amp;C Alarmstufe Rot 2</b>	Echtzeit-Strategie	11/00	<b>87%</b>
11	<b>Die Sims</b>	Aufbauspiel	3/00	<b>87%</b>
12	<b>Desperados</b>	Echtzeit-Taktik	5/01	<b>86%</b>
13	<b>Moon Project</b>	Echtzeit-Strategie	11/00	<b>86%</b>
14	<b>Heroes of Might &amp; Magic 3</b>	Strategiespiel	6/99	<b>86%</b>
15	<b>Black &amp; White (dt.)</b>	Aufbauspiel	5/01	<b>85%</b>
16	<b>Patrizier 2</b>	Wirtschaftssimulation	1/01	<b>85%</b>
17	<b>MechCommander 2</b>	Echtzeit-Taktik	<b>NEU</b>	<b>85%</b>
18	<b>Panzer General 4: Barbarossa</b>	Taktikspiel	10/00	<b>85%</b>
19	<b>Homeworld: Cataclysm</b>	Echtzeit-Strategie	11/00	<b>85%</b>
20	<b>Zeus</b>	Aufbauspiel	12/00	<b>84%</b>
21	<b>Startopia</b>	Aufbauspiel	08/01	<b>83%</b>
22	<b>Sacrifice</b>	Echtzeit-Strategie	01/01	<b>82%</b>
23	<b>Pizza Connection 2</b>	Wirtschaftssimulation	12/00	<b>82%</b>
24	<b>Imperium Galactica 2</b>	Strategiespiel	3/00	<b>81%</b>
25	<b>Conflict Zone</b>	Echtzeit-Strategie	7/01	<b>81%</b>

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

## Strategie-Inhalt

### Tests

MechCommander 2 .....	70
Die Siedler 4: Mission-CD .....	74
Starfleet Command:	
Orion Pirates .....	75



## Nachschub für Häuslebauer

# Siedler 4 Mission-CD

Der Expansionsdrang der Siedler bleibt auch nach der Vernichtung des Dunklen Volkes ungebrems – dank Editor auch auf selbst gemachten Karten.

**E**rst im Herbst dürfen Aufbau-Fans in einem »richtigen« Addon für **Siedler 4** das Kommando über das neue Volk der Trojaner übernehmen. Bis dahin können Sie sich die Wartezeit mit der **Mission-CD** ver-

Schwierigkeitsgrad in der Erweiterung zwar leicht an, bleibt aber immer noch meilenweit unter den bockschweren Missionen der **Siedler 3**-Addons. Sinnvolle Neuerung: Die Spielgeschwindigkeit lässt sich jetzt per Ziffernblock in drei Stufen regeln.

## Bauen oder Hauen

Für die neuen Kampagnen von Römern, Mayas und Wikingern hat sich Blue Byte jeweils eine kleine Hintergrundgeschichte einfallen lassen. Die Römer beispielsweise machen sich mit ihren Gärtnern daran, die letzten Reste vom verseuchten Land des Dunklen Volkes zu beseitigen. Dabei haben die Entwickler die Karten an reale Kontinente und Länder angelehnt. Die Mayas sind in einem stilisierten Südamerika zu Hause. Im Gegensatz zum Hauptprogramm müssen Sie die Missionsbeschreibungen jetzt allerdings selber lesen. Sprachausgabe oder neue Zwischensequenzen gibt's nicht.

Zusätzlich zu den Aufträgen der drei Völker stellt die Erweiterung jeweils drei reine Siedel- und Konfliktmissionen bereit. In Ersteren brauchen Sie sich nicht groß um Feinde zu kümmern, sondern sollen lediglich einen Punkt auf der Karte erreichen oder Rohstoffe sammeln. Eine funktionierende Siedlung ist auch in den Gefechtsaufträgen nötig, der Schwerpunkt liegt dort aber mit aggressiven Feinden klar auf Kampf. In allen Missionen macht Blue Byte sehr viel Gebrauch von skriptgesteuerten und aktionsabhängigen Ereignissen. Wenn Sie etwa als Maya schon früh einen priesterlichen Botschafter entsenden, verzögert das einen Angriff der Römer beträchtlich.



In der Römer-Kampagne stoßen Sie auf Reste des **Dunklen Volkes**. Dessen Druiden haben schon einige Siedler in Sklaven verwandelt. Im Lager (Mitte links) sammeln sich Gold und Kohle.



In vom **Editor** generierte Karten müssen Sie nur noch wichtige Gebäude, Objekte und Siedler setzen.

kürzen. In fünf Kampagnen mit insgesamt 21 Szenarios, 16 Einzelaufträgen und 18 Mehrspielerkarten beweisen Sie Ihr Können als Stadtplaner, Volkswirtschaftler und Feldherr. Im Vergleich zu **Siedler 4** steigt der

## Zufallswelten

Auf der **Mission-CD** findet sich endlich auch der von Fans lang ersehnte Karten-Editor. Sehr komfortabel malen Sie damit Levels aller Größen. Allerdings feh-

len komplexere Skriptbefehle. Lediglich fünf Arten von Siegbedingungen können Sie definieren und kombinieren. Wer sich nicht mit dem Editor herum-schlagen mag, der lässt sich eine Zufallskarte generieren. **MS**

## Markus Schwerdtel



### Addon mit Anspruch

Mein Zeitgefühl lässt mich völlig im Stich, wenn ich mit den Mayas eine römische Invasion zurückschlage oder als Wikingerhüuptling

die Eroberung der antiken Welt plane. Der dezent verschärfte Schwierigkeitsgrad und die abwechslungsreichen Missionen fordern selbst gute Spieler. Da kann ich es auch verschmerzen, dass an Zwischensequenzen und Synchronisation gespart wurde.

Lange überfällig waren Editor und Zufallskarten-Generator. Andere Firmen stellen diese Möglichkeiten dem Spieler schon im Hauptprogramm ohne Extrakosten zur Verfügung. Trotzdem: Siedler-Fans bekommen eine Menge gelungener Aufträge zu einem fairen Preis.

## Siedler 4: Mission-CD

Genre: Aufbau-/Spiel-Addon    Anspruch: Fortgeschrittene, Profis    Sprache: Deutsch  
Entwickler: Blue Byte    Publisher: Ubi Soft, (0190) 88 24 12 10    Preis: ca. 30 Mark

### MULTIPLAYER

Internet (8 Spieler)    Netzwerk (8 Spieler)    Modem (0 Spieler)    an 1 PC (0 Spieler)  
Ein Spieler pro Original    Multiplayer-Modi: Deathmatch, Team-Deathmatch, Rohstoff-Rallye

### HARDWARE-KONFIGURATION

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 233 MHz 64 MByte RAM 90 MByte Installationsgröße	CPU mit 350 MHz 64 MByte RAM 90 MByte Installationsgröße	CPU mit 500 MHz 128 MByte RAM 90 MByte Installationsgröße

### ALTERNATIVEN

**Cultures (85%, GS 10/00)**  
Wikingern suchen in der neuen Welt nach magischen Artefakten. Langwierig, aber motivierend.

**Die Völker (68%, GS 8/01)**  
Aufbauspiel mit drei Rassen. Allerdings so anspruchslos, dass man nicht verlieren kann.

### WERTUNG

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

Knackige Missionen zum unverwundlichen Aufbau-Hit.



# Starfleet Command Orion Pirates

Dröges Piratenleben im Weltraum.

**N**icht nur Romulaner, Klingonen und anderes Alien-Gesocks machen der Föderation im »alten« **Star Trek**-Universum das Leben schwer. Fast genauso lästig

sind in diesem Echtzeit-Strategiespiel die acht Kartelle der Orion-Piraten. Sie kämpfen als Freibeuter oder für eine der acht Fraktionen aus **Starfleet Command 2**. Ihr Schiff steuern Sie nach Wahl eines Einsatzgebietes indirekt mit Befehlen durch die meist recht langwierigen 3D-Weltraumschlachten. Die Energieverteilung auf Schilde und Antrieb sowie die richtige Konfiguration der Waffen ist eine Wissenschaft für sich, wird aber im Tutorial erklärt. **Orion Pirates** läuft in der getesteten US-Fassung selbstständig. In Deutschland wird es der demnächst erscheinenden Budget-Version von **Starfleet Command 2** beiliegen. **MS**

## Markus Schwerdtel

### Ratzende Romulaner

So richtig freibeuterisch fühle ich mich als Mitglied der Orion-Piraten nicht. Das liegt hauptsächlich an den sehr zähen Schlachten. Die Schiffe führen die Befehle nur sehr langsam aus, und es dauert endlos lange, einen Gegner in Weltraumschrott zu verwandeln. Andererseits fängt das Spiel die Star-Trek-Atmosphäre trotz altbackener Grafik recht gut ein. Wer schon Starfleet Command 2 mochte, dem gefällt auch Orion Pirates.



Per **Traktorstrahl** hält der Gegner einen Mirak-Torpedo auf Distanz.

## Starfleet Command: Orion Pirates

**Genre:** Echtzeit-Strategie **Anspruch:** Fortgeschrittene, Profis **Sprache:** Engl. (Dt. i. V.)  
**Entwickler:** 14° East **Publisher:** Interplay, (0190) 77 18 88 **Preis:** ca. 90 Mark

### MULTIPLAYER

Internet (6 Spieler) ☐ Netzwerk (6 Spieler) ☐ Modem (0 Spieler) ☐ an 1 PC (0 Spieler) ☐  
 Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Deathmatch, Hockey, 15 weitere Modi

### HARDWARE-KONFIGURATION

Voodoo 2 TNT G400 Voodoo 3 TNT 2 Geforce Voodoo 5 Radeon Geforce 2

#### MINIMUM

CPU mit 266 MHz  
 64 MByte RAM  
 700 MByte Installationsgröße

#### STANDARD

CPU mit 350 MHz  
 128 MByte RAM  
 750 MByte Installationsgröße  
 3D-Karte

#### OPTIMUM

CPU mit 500 MHz  
 128 MByte RAM  
 750 MByte Installationsgröße  
 3D-Karte

### WERTUNG

Grafik: ☐ Befriedigend  
 Sound: ☐ Befriedigend  
 Bedienung: ☐ Befriedigend  
 Spieltiefe: ☐ Befriedigend  
 Multiplayer: ☐ Gut

Star-Trek-Raumgefechte mit Seeschlacht-Flair.

