

Strategie

Jörg Langer



Echtzeit auf Dauer in 2D?

Letzten Winter erschien Topwares **Earth 2150** – ein sehr gutes Spiel, das zwei Probleme hatte: Erstens erschien es kurz nach **Age of Empires 2** und **Command & Conquer 3**; zweitens benötigte es zwingend eine 3D-Karte. Als Resultat verkaufte sich Earth so dürftig, dass die Presseabteilung von Topware verzweifelt versuchte, einen größeren Patch als testwürdiges neues Produkt in unserem Heft unterzubekommen.

Was aber wäre, wenn die beiden obigen Gründe gar nicht die wesentlichen gewesen wären, sondern die Strategiefans schlicht keinen Bock auf 3D-Grafik (contra Pixelgrafik wie in **C&C 3** und

AoE 2) hätten? Diese Angst trieb auch die Entwickler von **Ground Control** und **Dark Reign 2** um. Letzteres läßt sich wie ein Draufsicht-2D-Spiel bedienen, nur wer möchte, kommt seinen Truppen ganz nahe. Doch falls beide Titel hinter den Verkaufserwartungen zurückbleiben, dürfte der 3D-Ansatz im Echtzeit-Genre für die nächsten zwei Jahre der Vergangenheit angehören. Und Draufsicht-Titel mit Polygon-Truppen werden dominieren.



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	3/00	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	Dark Reign 2	Echtzeit-Strategie	NEU	83%
21	Seven Kingdoms 2	Echtzeit-Strategie	10/99	83%
22	Ground Control	Echtzeit-Strategie	NEU	82%
23	Sim City 3000	Aufbauspiel	3/99	81%
24	Imperium Galactica 2	Strategie	3/00	81%
25	Shogun	Echtzeit-Strategie	6/00	80%

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

Inhalt

Tests

Dark Reign 2	100
Heroes 3:	
Shadow of Death	103
Ground Control	104

Cool-kalte Echtzeitschlachten

Dark Reign 2

Durchgestylt bis zum Gehnichtmehr und in schickem 3D: Sciencefiction-Strategen können sich endlich wieder in Echtzeitschlachten austoben.



Auf Video-CD:
exklusives
Video-Special

Facts

- 2 Kampagnen
- 20 Missionen
- 38 Einheitentypen
- 36 Gebäudetypen
- 16 Multiplayer-Karten

Nach der letztjährigen Highlight-Welle mit **Age of Empires 2**, **C&C 3** und **Earth 2150** erscheinen Echtzeit-Strategiespiele nur noch tröpfchenweise. Activisions

3D-Titel **Dark Reign 2** beendet nun die lange Dürreperiode und versetzt Sie kurzerhand rund 500 Jahre in die Zukunft. Die sieht nicht

rosig, sondern düster aus: Unsere Erde ist verstrahlt, ohne Schutzanzug wagt sich niemand mehr zum Picknick ins karge Grüne. Die Menschheit hat sich in zwei Lager gespalten – während die JVB in klimatisierten Kuppelstädten ein angenehmes Leben führt, vegetieren die religiös-fanatischen Sprawler in Slums dahin. Ein soziales Pulverfass also, wie es schon manches Imperium der Weltgeschichte in den Untergang riss...

Seitenwechsel

Dark Reign 2 setzt ganz auf die Gegensätze zwischen JVB und Sprawlers. Die jeweils zehn Missionen der beiden Kampagnen laufen parallel. So müssen Sie in der zweiten Mission als JVBler ein Artefakt aufspüren und abtransportieren, als Sprawler hingegen einen Priester befreien und zum gleichen Heiligtum eskortieren. Solche Missionen spielen auf der gleichen

Landkarte. Zum Glück können Sie die Kampagnen auch ganz normal hintereinander spielen – beim ersten **Dark Reign** (1997) oder auch **Total Annihilation: Kingdoms** nervten ständige Zwangs-Seitenwechsel enorm.

Die Truppentypen beider Parteien unterscheiden sich aber nur wenig; fast jede Einheit hat ein Pendant auf der Gegenseite. Dafür sind die Missionen umso vielseitiger. Alle Einsätze sind in mehrere



Der Soldat und das Geschütz links sind nicht schwimmfähig und müssen dem **Seegefecht** tatenlos zusehen. (1024x768, TNT 2)



In den **Einzelmissionen** dürfen Sie nicht lange fackeln – ohne zu schummeln, greift der Computer sehr früh an.

Aufgaben unterteilt. Als Sprawler retten Sie mit einer Handvoll Kämpfer eine verbündete Basis an einem Seeufer, um mit den überlassenen Produktionsstätten Armee, Fliegerstaffel plus Flotte aufzubauen. Nach ständigen JVB-Übergriffen errichten Sie am anderen Ufer einen Brückenkopf und holen zum finalen Gegenschlag aus.

3D wie 2D

Die Designer haben aus der niedrigen Akzeptanz gegenüber 3D-Strategiespielen gelernt. **Dark Reign 2** können Sie wie einen 2D-Titel angehen: Wenn Sie die Perspektive fest einstellen, bleibt die Kamera immer auf gleichem Abstand zum Boden, Drehen

und Zoomen entfällt. Dabei hat Activision darauf geachtet, dass nichts den Blick auf Ihre Mannen verdeckt – Gebäude werden transparent, Berge stehen von vorneherein nicht im Bild. Dadurch spielt sich **Dark Reign 2** wie ein 2D-Titel, im Gegensatz

zu vielen Konkurrenten bringt man nicht die Hälfte der Spielzeit mit Einheitensuchen und Kameraverrücken. Wegen der schick-transparenten Explosionen, Wasserspiegelungen und detaillierten Einheiten geht man trotzdem im tobenden Gefecht gerne in

Jörg Langer



Seelenlos

Die coole Atmosphäre von **Dark Reign 2** hat einen Nachteil – wie beim vergleichbaren **Total Annihilation** sind mir meine Einheiten

ziemlich egal. Einen Panzertrupp verloren? Egal, baue ich halt neue. Dafür lässt das Schere-Stein-Papier-Prinzip sture Tank-Rushs schnell im Fiasko enden. Und weil auch Armeesteuerung und Kamerabedienung vorbildlich sind, landet **Dark Reign 2** mit **Earth 2150** und **Warzone 2100** in der Spitzengruppe der 3D-Echtzeitspiele.

die Nahansicht, auch wenn die Übersicht darunter leidet.

Gut durchgemischt

Bei Truppen- und Gebäuden tisch Activision überwiegend Standardkost auf. Die ist dafür reichhaltig. Neben Bodentruppen können Sie Flieger und Schiffe produzieren. Manche Einheiten fühlen sich sogar in zwei Elementen pudelwohl – etwa **Hovercraft**

Technik-Check

Was die Hardware betrifft, ist **Dark Reign 2** unproblematisch. Mit einer modernen 3D-Karte und neuesten Treibern kann eigentlich nichts schiefgehen. Ab einem Pentium II/266 und einer Voodoo-2-Karte haben Sie schon gute Voraussetzungen für flüssigen Spielspaß.

Festplatte/RAM

Das Programm bietet nur zwei verschiedene Optionen für die Installation an, die sich von der Performance nicht unterscheiden. An Hauptspeicher benötigt **Dark Reign 2** mindestens 64 MByte zum ruckelfreien Vergnügen. Mit

32 MByte kommt die Bildwiedergabe häufig ins Stocken, weil Texturen von der Festplatte nachgeladen werden müssen. Eine Grafikkarte mit wenigstens 8 MByte RAM wirkt sich ebenfalls positiv auf die Performance aus.

Tuning-Tipps

Mit den beiden Reglern im Grafik-Setup beeinflussen Sie die Detailstufen der Texturen und der Spielwelt. Mit beiden Einstellungen auf »niedrig« ist auch ein etwas betagter 266er noch gut zu gebrauchen. Die Grafik leidet darunter nur sehr wenig, es ruckelt selten. **WR**

Die Performance-Tabelle

		Voodoo 1	Rage 128	Matrox G400	Voodoo 2	TNT 1	TNT 2	Voodoo 3	Geforce 256
P200 MMX	640x480	■	■	■	■	■	■	■	□
	800x600	□	■	■	■	■	■	■	■
PII/300, K6-2/450	800x600	□	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768	□	■	■	□	■	■	■	■
PIII/500, Athlon 500	800x600	□	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768	□	■	■	□	■	■	■	■
PIII/700, Athlon 700	800x600	□	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768	□	■	■	□	■	■	■	■

□ nicht möglich bzw. unspielbar langsam ■ stark ruckelnd, wenig Spielspaß ■ mäßig ruckelnd, noch spielbar ■ flüssiges Spielen möglich



Unten sind stets Ihre Produktionsstätten und gespeicherten Armeen **eingblendet**.

Martin Deppe



08/15 auf hohem Niveau

Dark Reign 2 ist wie ein Cadillac in einer

Scheich-Garage: Schi-

ckes Auto, aber neben all den Ferraris, Porsches und Lamborghinis fällt's nicht weiter auf. Es hat zwar eine solide und umfangreiche Standardausstattung samt gutmütiger Lenkung, aber keine echten Extras. Herausgekommen ist ein Wagen, der Spaß macht, mich aber nicht richtig begeistert.

Tolle Missionen

Seinen Platz in der Oberklasse verdankt das Spiel vor allem dem Missions-Design. In fast jedem Einsatz gibt's überraschende neue, geskriptete Befehle, die sich angenehm von der Missions-Stangenware anderer Spiele abheben. Wenn ich mich in beide Kampagnen stürze, spiele ich dank genau entgegengesetzter Aufträge wirklich die Gegenseite. Falls Sie gute Strategiekost mit spannenden Missionen, aber ohne große Experimente mögen, sind Sie bei Dark Reign 2 gut aufgehoben. Wer's taktischer mag und auf Basisbau verzichten kann, sollte lieber zu Ground Control (Test auf Seite 104) greifen.

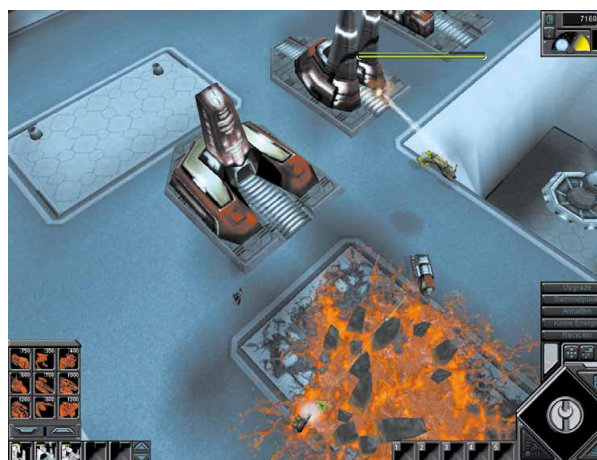
Panzer, die Wiesen und Wogen gleichermaßen meistern. Bei der Truppenwahl sollten Sie auf einen guten Mix achten: Artillerie kegelt anstürmende Infanteristen zwar dutzendweise aus den Stie-

feln, doch ein einziger Flugsoldat macht dem trägen Geschütz den Garaus. Spähfahrzeuge spurten jeden Hügel locker empor, bleiben an tiefen Gewässern aber kotflügelzuckend stehen. Die umfangreichen Truppenbefehle aus dem ersten **Dark Reign** (automatisches Verhalten im Kampf, Rückzug bei Schäden) sind wieder dabei – wir haben sie allerdings kaum eingesetzt.

Auch das Ressourcen-System ist konservativ. »Ernter bringt Kristalle zur Raffinerie und kriegt Geld dafür« gab's schon in den Kindertagen der Echtzeit-Strategie, Energie ebenfalls. Die Tag- und Nachtwechsel wirken sich kaum aus – die Sichtweite sinkt ein wenig, Solarkollektoren liefern weniger Strom. Spätestens ab der fünften Mission werden Sie aber sowieso auf Atomenergie setzen. Außerdem wird nur verkündet, dass die Nacht einbricht – tatsächlich sichtbar dunkler wird's aus unerfindlichen Gründen nicht.

Rasante Kamerafahrten

Dark Reign 2 wirkt von vorne bis hinten wie aus einem Guss. Schon bei Spielstart geht's mit rasanten Kamera-



Ansichtssache: Die gleiche Szene aus **Schulter-** und **Vogelperspektive**. Kamerahöhe und -winkel können Sie fest einstellen.

fahrten zum nächsten Menüpunkt. Briefings und Zwischensequenzen finden direkt in der Spielgrafik statt – wenn Sie mit fünf Infanteristen ein Bauwerk zerstört haben, tauchen genau diese Soldaten auch in der Siegsequenz auf.

In der deutschen Synchronisation geht die coole Atmosphäre allerdings zeitweise flöten: Übersetzungsstilblüten wie »Die Sonne erwacht aus ihrem Schlaf« oder »Bauen Sie eine Garage« klingen einfach nur lächerlich. **MD**



Geschütztürme werden automatisch durch **Energiezäune** verbunden.

Dark Reign 2

Genre:	Echtzeit-Strategie	Preis:	ca. 90 Mark
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	Hersteller:	Activision
Sprache:	Deutsch	Festplatte:	ca. 580 MByte
Multiplayer:	1 bis 8 (LAN, www)	Spieler:	Acht pro Original
3D-Karten:	<div> Voodoo 1 Voodoo 2 Voodoo 3 Riva TNT </div> <div> Riva TNT2 Geforce Matrox G400 Rage 128 </div>		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium II/233	Pentium II/300	Pentium III/500
64 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte	128 MByte RAM, 16fach CD 3D-Karte	128 MByte RAM, 24fach CD 3D-Karte

Grafik		Gut
Sound		Gut
Bedienung		Sehr gut
Spieltiefe		Gut
Multiplayer		Gut

Gute Strategie ohne besondere Highlights.



Heroes 3

Shadow of Death

Hauptprogramm plus zweites Addon.

Nicht nur **Diablo 2** kann zur Droge werden – wer sich einmal in **Heroes of Might & Magic 3** gestürzt hat,

kommt kaum wieder davon los. Dabei ist das Spielprinzip simpel: Rundenweise erobern Sie mit Helden plus Armeen Städte und Rohstoffvorkommen, sammeln Artefakte, Erfahrung und Zaubersprüche. Nun gibt's Nachschub. **Shadow of Death** bietet neben dem Hauptprogramm sieben neue, sehr gute Kampagnen (inklusive Bonus-Feldzug) sowie 56 Szenarios. Das Artefakte-Jagen wird noch spannender: Wenn Sie bestimmte einzelne kombinieren, können Sie bis zu zwölf Super-Artefakte basteln, die enorme Vorteile bringen. **MD**

Martin Deppe

Die Sucht bleibt

Achtung: Falls Sie Heroes 3 bereits haben, bekommen Sie mit Shadow of Death nur neue Kampagnen, Szenarios und die Kombi-Artefakte. Aber sonst nichts. Wenn Sie sparen wollen und geduldig sind, sollten Sie warten, bis Shadow als einzelnes Addon erscheint. Ich hab's mir trotzdem schon gekauft – und war von den tollen Kampagnen hin und weg.



Magier Sandro setzt das **Super-Artefakt** »Armor of the Damned« ein.

Heroes 3: Shadow of Death

Genre: Strategiespiel
Anspruch: Fortgeschrittene, Profis
Sprache: Englisch
Multiplayer: 8 (LAN, www)
Preis: ca. 90 Mark
Hersteller: New World Computing
Festplatte: ca. 300 MByte
Spieler: Einer pro Original

3D-Karten: ☒ Voodoo 1 ☒ Voodoo 2 ☒ Voodoo 3 ☒ Riva TNT
☒ Riva TNT2 ☒ Geforce ☒ Matrox G400 ☒ Rage 128

Pentium 133 32 MByte RAM, 4fach CD Pentium 233 MMX 64 MByte RAM, 16fach CD Pentium 266 MMX 128 MByte RAM, 24fach CD

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



Hoher Suchtfaktor, tolle neue Kampagnen.

Baustopp für Strategen

Ground Control

Langwieriger Basisbau – nein danke. Mit kleinen, schlagkräftigen Einheiten stürzen Sie sich ohne Umweg in die Echtzeit-Schlacht.

Eigentlich ist Krig-7B nur ein unwirtlicher Fels im Weltraum. Dennoch streben die ruchlose Crayven Corporation und der fanatische Orden der neuen Dämmerung vehement nach der Vorherrschaft auf dem Himmelskörper. Denn unter der Planetenoberfläche liegen die Überreste einer technologisch überlegenen Alien-Kultur. Im Echtzeit-Strategiespiel **Ground Control** schlüpfen Sie in den ersten 15 Missionen in den

Kampfanzug der smarten Sarah Parker, die für die Crayven Corporation die Kastanien aus dem Feuer holen soll. In der zweiten Hälfte des Spiels ist Ihr Alter Ego Diakon Stone, der versucht, die Technologie der Außerirdischen für seinen Orden zu erbeuten.

Instant-Einheiten

Auf langwierigen Basisbau verzichtet **Ground Control** völlig. Vor jedem Einsatz beladen Sie bis zu drei Lan-

dungsschiffe mit Ihren Einheiten, die dann in einer Landezone auf dem Planeten abgesetzt werden. Dabei ist die Zusammenstellung der Truppen eine kleine Wissenschaft für sich. Infanterie, Panzer und Flugzeuge lassen sich für jeden Einsatz speziell konfigurieren. Bei den Vehikeln reicht die Palette vom leichten, nur mit einem Maschinengewehr bewaffneten Spähfahrzeug bis zum schweren Panzer, der

aber gegen Flugzeuge nichts ausrichten kann. Die Lufthoheit erringen Sie mit sogenannten Aerodynes, wieder unterteilt in Aufklärer, Jäger und Bomber. Ihr Kommandofahrzeug ist immer mit von der Partie. Damit befördern Sie nicht nur Infanteristen, sondern reparieren auch angeschlagene Einheiten. Falls dieses mobile Hauptquartier zerstört wird, gilt die Mission als gescheitert. Die Truppentypen der beiden

Die **Aufklärer** im Vordergrund ermöglichen der Artillerie genaues Zielen. Mit dem Menü am rechten Bildschirmrand bestimmen Sie Verhalten und Formation.



Parteien unterscheiden sich allerdings nur minimal.

Spuren im Schnee

Die detaillierten Einheiten wirbeln Staub auf und hinterlassen Spuren auf dem Boden. Im Kampf fliegen die Patronenhülsen, Mündungsfeuer beleuchtet die leider sehr leere Landschaft. Größe-



Aus der Nähe sehen die **Ordensbrüder** richtig böse aus. Spielerisch bringt diese Ansicht aber nichts.



Die Konfiguration der Einheiten will wohlüberlegt sein. Leichte **Terradynes** können auch auf Flugzeuge schießen.

re Kampfvehikel und Gebäude vergehen in spektakulären Explosionen.

Die Steuerung mit Maus und Tastatur geht leicht von der Hand. Im Gegensatz zu anderen Vertretern dieses Genres kontrollieren Sie in **Ground Control** nicht jeden Kämpfer einzeln. Die Einheiten werden zu Squads mit bis zu acht Mitgliedern zusammengefasst, die Sie per Funktionstasten oder klassischem Rahmenziehen anwählen können. Da Sie in Ihren bis zu drei Landungsschiffen

jeweils nur vier Squads mitnehmen können, haben Sie maximal zwölf Teams auf dem Schlachtfeld. Jede der Squads hat zudem noch eine Spezialwaffe dabei. Mit Explosivgeschossen wird ein schwerer Panzer auch mit weit verteilter Infanterie fertig.

Über Sieg oder Niederlage entscheiden die Formationsbefehle. Zwar gibt es nur Linie, Reihe und Rechteck, zusammen mit den Verhaltensbefehlen für die Einheiten ermöglichen sie aber differenzierte Vorgehensweisen. Dabei ist die Position zum Feind besonders wichtig. Gewöhnliche Fußsoldaten können auch ein gepanzertes Fahrzeug einfach ausschalten, wenn sie ihm in den Rücken fallen. Gesammelte Kampferfahrung wirkt sich übrigens kaum aus.

Berg und Tal

Auch die Landschaft spielt eine kampfentscheidende Rolle. Auf einem Bergkamm postierte Infanteristen treffen die Feinde im Tal wesentlich besser. Eine im dichten Dschungel stationierte Artilleriestellung ist für den Feind praktisch unsichtbar, kann aber dank vorgeschobener Aufklärer verheerenden Schaden anrichten. Ganz besonders hinterlistige Generäle bringen ihre Armee im Schatten von Gebirgen und Hügeln in Stellung – so erkennt der Gegner den Hinterhalt erst, wenn es zu spät ist. Die 30 Missionen überraschen abgebrühte Echt-

zeit-Strategen nicht: Bewachen, Eskortieren und Zerstören gehören zum täglichen Brot. Dafür ändern sich durch einen Funkspruch aus der Befehlszentrale oft während der Einsätze die Missionsziele.

Verbündete Einheiten, die Sie nicht selbst steuern können, vertrauen auf Ihre Unterstützung. So müssen Sie den Generator für die feindlichen Abwehranlagen zerstören, damit Ihr Kollege die gegnerische Basis einnehmen kann. Zwischen den Aufträgen treiben hin und wieder technisch schwache Rendersequenzen die Handlung voran. Im Multiplayer-Spiel gibt es neben herkömmlichen Capture-the-Flag- und Domination-Varianten auch einen Drop-In-Modus: Wie in einem 3D-Shooter können Spieler online in eine laufende Schlacht einsteigen und sofort kämpfen.

Speicherverbot

Dickes Manko: Während einer Mission darf nicht gespeichert werden. Bei umfangreichen Aufträgen, die bis zu zwei Stunden dauern können, eine unnötige Erschwernis. Besonders Gelegenheitsspieler, die nicht stundenlang spielen wollen, werden mit dieser Lösung unzufrieden sein. **MS**

Markus Schwerdtel



Volle Kontrolle

Der feindliche Konvoi fährt nichtsahnend durch eine Schlucht. Zeit für mich, die Schlinge zuzuziehen.

Aus dem Schatten eines Berges stürmt die Infanterie vor, während meine Artillerie den Feinden von oben kräftig einheizt. Bei Szenen wie dieser entfaltet Ground Control sein ganzes Spielspaß-Potenzial. Der nahezu perfekte technische Rahmen und die problemlose Steuerung machen es mir leicht, mich voll auf die actionreiche Schlacht zu konzentrieren.

Zum absoluten Top-Titel fehlen allerdings echte Innovationen. Unbegreiflich ist mir, warum während einer Mission in der Spielstand nicht gespeichert werden kann. Wer auf den Basisbau nicht verzichten will, der sollte momentan zu Dark Reign 2 greifen.



Überraschung! Aus dem **Schatten** eines Hügels heraus greift unsere Armee feindliche Hoverbikes an.

Ground Control

Genre: Echtzeit-Strategie

Anspruch: Fortgeschrittene, Profis

Sprache: Deutsch

Multiplayer: 8 (LAN), 8 (www)

3D-Karten: ■ Voodoo 1 ■ Voodoo 2 ■ Voodoo 3 ■ Riva TNT

■ Riva TNT2 ■ Geforce ■ Matrox G400 ■ Rage 128

Preis: ca. 90 Mark

Hersteller: Havas

Festplatte: ca. 480 MByte

Spiele: Einer pro Original

Minimum

Pentium II/233

32 MByte RAM, 4fach CD

Standard

Pentium II/333

64 MByte RAM, 8fach CD

3D-Karte

Optimum

Pentium II/500

128 MByte RAM, 16fach CD

3D-Karte

Grafik

Sound

Bedienung

Spieltiefe

Multiplayer

Gut

Gut

Gut

Gut

Gut

Taktik mit Tiefgang, auch ohne Basis-Bau.

