

# Strategie

Jörg Langer



## Rückblick, Ausblick

Strategie hat irgendwie was mit Planung zu tun. Wieso hatten dann die Firmen 1999 so große Probleme, ihre Titel in sinnvollen Abständen zu veröffentlichen? Die meisten spannenden Strategiespiele kamen im letzten Quartal heraus, in der ersten Jahreshälfte war's hingegen eher mau.

Verkaufstechnisch heißen die Strategiesieger '99 **Siedler 3**, **C&C 3**, **Age of Empires 2** und natürlich Ewig-Seller **Anno 1602**. Also zweimal Echtzeit, zweimal Aufbau. Ist das der Trend für die Zukunft? Die Aufbauspiele haben mit **Anno 1503** und **Dungeon Keeper 3** zwei äußerst starke Programme in der Pipeline. Das

Echtzeit-Genre kontert mit nur einem eingeführten Namen: **WarCraft 3**. Doch wer Blizzard kennt, weiß: Mit »Release November 2000« ist der Dezember gemeint. Und zwar im Jahr 2001.

Ich freu' mich derzeit auf **Dark Reign 2**, **Sudden Strike** und **The Sims**. Alles potentielle Hits, die alle in den nächsten drei Monaten erscheinen sollten.

## 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	Age of Empires 2	Echtzeit-Strategie	11/99	93%
2	StarCraft	Echtzeit-Strategie	6/98	90%
3	Alpha Centauri	Strategie	3/99	90%
4	C&C 3 (englisch)	Echtzeit-Strategie	11/99	90%
5	Siedler 3	Aufbauspiel	1/99	90%
6	C&C 3 (deutsch)	Echtzeit-Strategie	11/99	89%
7	Battlezone 2	3D-Strategie	12/99	89%
8	Jagged Alliance 2	Strategie	6/99	88%
9	Anno 1602	Aufbauspiel	5/98	88%
10	Populous 3	Echtzeit-Strategie	12/98	88%
11	Earth 2150	Echtzeit-Strategie	12/99	87%
12	Dungeon Keeper 2	Echtzeit-Strategie	8/99	86%
13	Heroes of Might&Magic 3	Strategie	6/99	86%
14	Panzer General 4	Taktikspiel	11/99	86%
15	Warzone 2100	Echtzeit-Strategie	5/99	86%
16	Commandos	Echtzeit-Strategie	7/98	85%
17	Railroad Tycoon 2	Aufbauspiel	12/98	85%
18	Civilization: Call to Power	Strategie	5/99	84%
19	Pharao	Aufbauspiel	12/99	83%
20	Homeworld	Echtzeit-Strategie	11/99	84%
21	Caesar 3	Aufbauspiel	12/98	83%
22	Seven Kingdoms 2	Echtzeit-Strategie	10/99	83%
23	Pizza Syndicate	Wirtschaftssim.	4/99	83%
24	Sim City 3000	Aufbauspiel	3/99	81%
25	Theme Park World	Aufbauspiel	1/00	81%
Die 25 besten Strategie-, Echtzeit-, Aufbau-, Taktik- und Wirtschaftsspiele.				

## Inhalt

### Tests

Thandor .....	100
Close Combat 4 .....	102
Star Wars Episode 1	
Pit Droids .....	103
12 o' Clock High .....	126
Diplomacy .....	127



## Angriff auf Earth 2150

# Thandor

Ein deutsches Echtzeit-Strategiespiel kämpft mit besonders prächtiger 3D-Grafik um die Gunst der Spieler.



Am Ufer des Sees beharken sich zwei Gruppen von Walkern.

Der jährliche Preis für die banalste Hintergrundgeschichte hat einen neuen Anwärter. Um die Echtzeit-Schlachten aus **Thandor** zu rechtfertigen, hat sich der deutsche Hersteller Innonics einen galaktischen Krieg aus den Fingern gezogen. Die Verbündeten der Allianz von Avars kriegen sich eines Tages in die Haare – voila, schon müssen Sie ums Überleben kämpfen. Aber warum

sich die Hitech-Armeen auf dem Schlachtfeld beschießen, rückt angesichts der schicken 3D-Grafik sowieso schnell in den Hintergrund.

## Berg und Baum

Nach **Warzone 2100** und **Earth 2150** verwöhnt nun auch **Thandor** die Spieleraugen mit einer frei dreh-, zoom- und kippbaren Landschaft. Die gibt's in vier Typen: Gekämpft wird auf erdähnli-

chen Planeten mit weiten Grünflächen, in Wüsten-, Eis- und Lavawelten – wenig originell, aber sehr schön umgesetzt. Allen Karten gemeinsam sind fein geschwungene Hügel und Senken, in denen Wasser oder Lava schwappt. Unter Beschuss oder schweren Panzerketten knicken Laubbäume und Palmen ab, schwelende Trümmer zeugen von heftigen Kämpfen. Alle Bauwerke zeigen durch

qualmende Schornsteine oder Animationen, wenn darin gerade gewerkelt wird. Fahrzeuge werden durch den Rückstoß beim Feuern durchgeschüttelt. Wenn sich Panzer drehen, bewegen sich sogar die beiden Ketten korrekt gegeneinander.

## Jedem das Gleiche

Ihre schicke Armee dürfen Sie in einer Hauptkampagne in die Schlacht schicken. 20



Unsere Armee aus Gleitern und Panzern walzt das gegnerische Lager nieder. Die Kettenfahrzeuge hinterlassen Spuren im Sand.



Missionen lang verteidigen Sie sich gegen kriegslüsterne Nachbarn. Die unterscheiden sich von Ihren Mannen nur in der Farbe; unterschiedliche Völker gibt's nämlich nicht, jede Partei hat die gleichen Truppentypen. Ihre Missionsziele drehen sich in der Regel um einen Punkt: alle Feinde auf der Karte zu vernichten. Gelegentlich müssen Einsätze unter Zeitdruck erfüllt werden, ansonsten ist wenig Abwechslung angesagt. Wenn Sie die Kampagne erfüllt haben, dürfen Sie sich in einer Handvoll Einzelmissionen austoben oder eine der speziellen Multiplayer-Kampagnen in Angriff nehmen; darin tun Sie sich mit einem Freund zusammen, um auf mehreren Karten Seite an Seite gegen die feindlichen Heerscharen vorzugehen.

### Fit mit Xenit

Damit der Laden läuft, müssen Sie auch bei Thandor Rohstoffe abbauen. Die hören auf die Namen Xenit und Tritium. Ersteres benötigen Sie zur Herstellung neuer Gebäude oder Einheiten, letz-



Die schicke **Nahansicht** der Spielwelt ist spielerisch sinnlos.

teres wird in Kraftwerken zur Energiegewinnung verbraucht. Die Vorkommen brauchen Sie nicht mit Sammlern zu plündern, Sie errichten direkt Minen auf den Adern. Die Vorräte sind zwar unerschöpflich, allerdings tröpfelt der Nachschub nur spärlich in die Lager. Das Xenit stecken Sie in die Produktion oder in die Wissenschaft. In Fahrzeugfabriken entwickeln Sie dadurch etwa bessere Panzer oder machen bestehende Modelle robuster. Für die Waffenforschung sind gleich vier zusätzliche Gebäude zuständig. Gegen genügend Bares bauen die Ihnen vom simplen Maschinengewehr über Raketen und Energiewaffen bis hin zu Mörsern eine Unmenge technisches Spielzeug zusammen. Jede Waffe lässt sich außerdem in zwei Stufen verbessern – dadurch erhöhen sich Reichweite und verursachter Schaden.

### Welche Waffe wofür?

Aus den möglichen Rümpfen – Spähwagen, Panzer, Walker, Gleiter, Schiff – und den Kampfaufsätzen baut das Spiel automatisch die möglichen Einheiten zusammen. Jede Waffe ist gegen einen Gegnertyp besonders wirksam; so nehmen Panzer

Machinengewehrsalven lösung hin, bekommen aber unter Raketenbeschuss schnell Dellen. Eine einseitig ausgerüstete Armee lässt sich mit der richtigen Verteidigung leicht knacken – Vielseitigkeit ist Trumpf. Jedes Vehikel besitzt drehbare Waffen und feuert auch dann, wenn es gerade in die andere Richtung fährt. Der Vorteil: Solange Sie Ihre Einheiten immer in Bewegung halten, sind die viel schwerer zu treffen. Der Computer nutzt die Vorteile seiner Bewaffnung konsequent aus; wenn Sie Ihr Lager mit Abwehrtürmen einmauern, beschießt er diese fieserweise mit weitreichenden Mörsern. Außerdem sucht er Ihr Lager bevorzugt mit starken Kampfverbänden

## Christian Schmidt



### Viel drin, wenig drumrum

Keine Frage, Thandor ist ein grafischer Leckerbissen. Was mich

besonders freut, ist, daß die prächtige Engine von einem deutschen Entwicklerteam stammt – und sich locker an internationalen Standards messen lassen kann. Die Detailfülle hat allerdings ihren Preis; ein Pentium III ist für den vollen Genuß schon notwendig. Gut gefällt mir auch das ausgeknobelte Kampfsystem; Wunderwaffen gibt es nicht, Sie müssen die Vor- und Nachteile jedes Geschützes für den jeweiligen Zweck gut abwägen. Das verhindert Massenschlachten und belohnt taktische Planung.

Warum reicht's dann nicht zum 80er? Das große Manko von Thandor ist die Atmosphäre: Ein Volk ist einfach zu wenig, die Kampagne ist nicht besonders motivierend. So kämpfe ich gegen gesichtslose Feinde und weiß nicht, warum. Die Missionen sind zu eintönig, zudem gibt's immer wieder Durchhänger, wenn ich warte, bis wieder genügend Xenit ins Lager fließt. Trotz dieser Schwächen ist Thandor eine ernsthafte Alternative für erfahrene Echtzeit-Strategie-Spieler mit schnellem Rechner.

heim. Weniger schlau stellen sich Ihre Leute bei der Wegfindung an, ein losgeschickter Trupp tröpfelt nicht selten als versprengtes Häufchen am Zielpunkt ein. **CS**



Im Vergleich: Thandor in der niedrigsten **Detailstufe** (oben) und mit den besten Texturen, allen Schatten und vollen Details (unten).

## Thandor

<b>Genre:</b>	Echtzeit-Strategie	<b>Preis:</b>	ca. 80 Mark
<b>Anspruch:</b>	Fortgeschrittene, Profis	<b>Hersteller:</b>	Innonics
<b>Sprache:</b>	Deutsch	<b>Festplatte:</b>	ca. 300 MByte
<b>Multiplayer:</b>	8 (LAN), 8 (www)	<b>Spieler:</b>	Acht pro Original
<b>3D-Karten:</b>	<span style="color: red;">■</span> Voodoo 1 <span style="color: yellow;">■</span> Voodoo 2 <span style="color: green;">■</span> Voodoo 3 <span style="color: blue;">■</span> Riva TNT <span style="color: cyan;">■</span> Riva TNT2 <span style="color: magenta;">■</span> Geforce <span style="color: brown;">■</span> Matrox G400 <span style="color: orange;">■</span> Rage 128		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium II/266 32 MByte RAM, 6fach CD 3D-Karte	Pentium II/350 64 MByte, 8fach CD 3D-Karte	Pentium III/450 128 MByte RAM, 12fach CD 3D-Karte

Grafik		Sehr gut
Sound		Befriedigend
Bedienung		Gut
Spieltiefe		Gut
Multiplayer		Gut

Technisch top, aber wenig Neuerungen.



## Wacht am Rhein

# Close Combat 4

Völlig überraschend rücken deutsche Truppen im Winter 1944 in den Ardennen gegen die Alliierten vor. Als Echtzeit-General sind Sie dabei.

## Rüdiger Steidle



### Nichts für sanfte Gemüter

Close Combat 4 will in erster Linie realistisch Gefechte simulieren,

schießt dabei allerdings manchmal übers Ziel hinaus. Da brüllen sich Verwundete die Seele aus dem Leib, und in Panik geratene Schützen wollen »nichts wie raus hier«. Die Geräuschkulisse mag echt klingen, sie wirkt aber auch geschmacklos.

Wer sich daran nicht stört, bekommt eines der derzeit spannendsten Taktikspiele – besonders im Mehrspieler-Modus. Sich von Haus zu Haus vorzuarbeiten oder mit einer Pak vier Panzer aufzuhalten, bedeutet echten Nervenkitzel. Hier entscheidet Können. Schade finde ich, daß ich mir nicht mehr wie im Vorgänger meine Truppen selbst zusammenstellen darf. Und auch die Bedienung müßte überarbeitet werden.

**D**ie amerikanischen GIs freuen sich in den verschneiten Ardennen bereits auf Weihnachten. Da greifen die schon besiegt geglaubten



Auf der strategischen Karte ziehen Sie Ihre Kampfgruppen rundenweise zum nächsten Szenario.

Deutschen plötzlich an – nur unter großen Verlusten gelingt es den Alliierten, sie zurückzuschlagen. Als Kommandeur einer der beiden Armeen durchkämpfen Sie in **Close Combat 4** die Operation Wacht am Rhein in Echtzeit.

### Die Brücke

In 43 Szenarios befehlen Sie kleine Kampfgruppen von je dreimal fünf Abteilungen, die ihrerseits aus fünf Panzern, fünf Infanteriezügen oder Unterstützungstruppen wie Paks, Mörsern oder schweren MGs bestehen. Die schicken Sie in der Vogelperspektive auf detailliert gepinselten 2D-Landkarten per Mausclick und Pulldownmenüs in Richtung Feind. Meist kämpfen Sie in kleinen Dörfern oder Wäldchen um strategisch wichtige Stellungen wie Brücken oder Hügel.

Wenn Sie eine der vier Kampagnen spielen, kommandieren Sie Kompanien und dürfen auf einer strategischen Karte bestimmen, wo sie als nächstes zuschlagen sollen. Anders als in den vorangegangenen Teilen können Sie Ihre Truppen nicht mehr selbst aufrüsten, Nachschub kommt automatisch.

### Fahnenflucht

Jeder Ihrer Männer hat neben Erfahrungspunkten, die von Schlacht zu Schlacht steigen, auch einen Moralwert. Sinkt der durch Beschuß un-



Im Häuserkampf legen sich **Infanterie** (in den Häusern) und Mörser mit Panzern an.

ter einen bestimmten Wert, befolgt der Soldat keine Befehle mehr, sondern gräbt sich ein oder flieht in Panik. Das erhöht den Schwierigkeitsgrad enorm; Einsteiger können die Option auf Wunsch deaktivieren.

Ihre Einheiten suchen automatisch Deckung und verteidigen sich verbissen. Infanteristen verteilen sich allerdings leider noch immer nicht, wenn sie beschossen werden, sondern greifen dicht beieinander an. **RS**

## Close Combat 4

**Genre:** Echtzeit-Taktik  
**Anspruch:** Fortgeschrittene, Profis  
**Sprache:** Englisch (Anleitung deutsch)  
**Multiplayer:** 2 (ser.), 2 (LAN), 2 (www)  
**3D-Karten:** ☐ Voodoo 1 ☐ Voodoo 2 ☒ Voodoo 3 ☒ Riva TNT  
☒ Riva TNT2 ☒ Geforce ☒ Matrox G400 ☒ Rage 128

**Preis:** ca. 80 Mark  
**Hersteller:** Mindscape  
**Festplatte:** ca. 65 oder 450 MByte  
**Spieler:** Einer pro Original

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 200 MMX 32 MByte RAM, 4fach CD	Pentium II/266 64 MByte RAM, 8fach CD	Pentium II/400 128 MByte RAM, 16fach CD

Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Ausreichend
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Gut



Spannende, aber militaristische Taktik.



# Star Wars: Pit Droids

Roboter im Lemmings-Fieber.



Die blauen **Roboter** müssen rechts vorbei, alle anderen links.

Nach einem mäßigen Action-Adventure und einem Simpel-Rennspiel präsentiert George Lucas' Spiele-

abteilung mit **Pit Droids** ein Puzzlespiel zur neusten Episode der **Star Wars**-Saga. Die Hauptrolle übernehmen jene Roboter, die im Kinofilm an Anakins Podracer schrauben. Sie haben die Aufgabe, die Kerlchen durch fast 300 Levels zum Ausgang zu dirigieren – die **Lemmings** lassen grüßen. Dabei müssen Sie die Droiden mit einer Anzahl an Orientierungspfeilen um Hindernisse lotsen. Manche Wegweiser lenken nur Roboter einer Farbe um, andere lassen nur eine bestimmte Anzahl durch. Mal müssen Sie Schlüssel sammeln, ein andermal per Leiter Barrikaden überwinden. **RS**

Rüdiger Steidle

## Gepflegte Rätselei

Die drolligen Pit Droids werden den anvisierten jungen PC-Spielern sicher ans Herz wachsen. Die teils extrem knackigen Puzzles sind mit etwas Nachdenken und viel Ausprobieren stets zu lösen. Dafür sorgen Komfort-Funktionen; so darf ich bereits gesetzte Wegweiser verändern und jederzeit pausieren. Alles in allem ein forderndes, wenn auch auf die Dauer etwas eintöniges Denkvergnügen für die Mittagspause.

## Star Wars: Pit Droids

<b>Genre:</b>	Denkspiel	<b>Preis:</b>	ca. 80 Mark
<b>Anspruch:</b>	Einsteiger, Fortgeschrittene	<b>Hersteller:</b>	Lucas Learning
<b>Sprache:</b>	Deutsch	<b>Festplatte:</b>	ca. 130 oder 300 MByte
<b>Multiplayer:</b>	Nicht vorhanden	<b>Spieler:</b>	Einer pro Original
<b>3D-Karten:</b>	<input type="checkbox"/> Voodoo 1 <input type="checkbox"/> Voodoo 2 <input checked="" type="checkbox"/> Voodoo 3 <input checked="" type="checkbox"/> Riva TNT <input checked="" type="checkbox"/> Riva TNT2 <input checked="" type="checkbox"/> Geforce <input checked="" type="checkbox"/> Matrox G400 <input checked="" type="checkbox"/> Rage 128		

Pentium 133 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium II/233 32 MByte RAM, 8fach CD	Pentium II/300 64 MByte RAM, 16fach CD
---------------------------------------	--	---

Grafik	Ausreichend	
Sound	Befriedigend	
Bedienung	Gut	
Spieltiefe	Gut	
Multiplayer	Nicht vorhanden	

Schwache Technik, aber sehr gute Puzzles.

