

Strategie

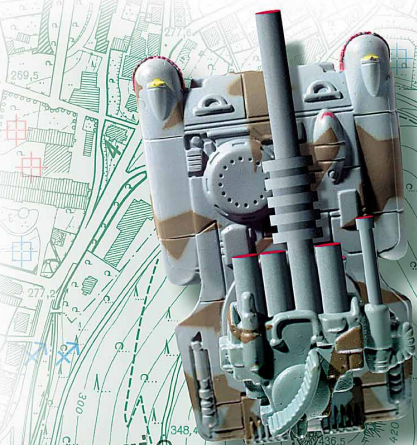
Jörg Langer



Ruhe vor dem Sturm

Während es im Action-Genre in diesem Monat rundgeht, vermittelt meine Lieblingsrubrik gerade jenes Gefühl, das man an lauen Sommerabenden hat, wenn die Schwalben auf Kollisionskurs mit Mülleimern und Fahrrädern gehen: Irgendwas liegt in der Luft. Natürlich nicht irgend etwas, sondern der wohl größte Echtzeit-Sturm, den es je gegeben hat: **Command&Conquer 3** steht so gut wie in den Startlöchern, und **Age of Empires 2** ist auch fast fertig. Zwei Giganten, die zwar inhaltlich sehr unterschiedlich sind, letzten Endes aber doch um die Gunst derselben Strategie-Fans kämpfen werden.

Von den vielen Verfolgern ganz zu schweigen: **Dark Reign 2** und **New Worlds** sollen in den nächsten drei Monaten erscheinen, ebenso **Earth 2150** und **Force Commander**. Die Zeit der billigen **C&C**-Clones scheint vorbei – alle genannten Spiele besitzen genug eigene Ideen und technische Qualität, um ihren Daseinsberechtigungs-Schein ausgehändigt zu bekommen. So kann sich jeder Echtzeit-Strategie das Szenario aussuchen, das ihm am besten gefällt.



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	6/98	90%
2	Alpha Centauri	Strategie	3/99	90%
3	Siedler 3	Aufbauspiel	1/99	90%
4	Age of Empires	Echtzeit-Strategie	12/97	89%
5	Battlezone	3D-Strategie	4/98	89%
6	Jagged Alliance 2	Strategie	6/99	88%
7	Anno 1602	Aufbauspiel	5/98	88%
8	Populous 3	Echtzeit-Strategie	12/98	88%
9	Incubation	Taktik	11/97	87%
10	Dungeon Keeper 2	Echtzeit-Strategie	8/99	86%
11	Heroes of Might&Magic 3	Strategie	6/99	86%
12	Warzone 2100	Echtzeit-Strategie	5/99	86%
13	Dynasty General	Taktik	10/98	86%
14	Mech Commander	Echtzeit-Strategie	8/98	86%
15	Dark Omen	Echtzeit-Strategie	4/98	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	Lords of Magic Special Ed.	Strategie	1/99	84%
20	Dune 2000	Echtzeit-Strategie	9/98	84%
21	Caesar 3	Aufbauspiel	12/98	83%
22	Pizza Syndicate	Wirtschaftssim.	4/99	83%
23	Sim City 3000	Aufbauspiel	3/99	81%
24	Die Völker	Aufbauspiel	7/99	81%
25	Knights&Merchants	Aufbauspiel	10/98	80%

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

Inhalt

Tests

Starfleet Command	92
Force 21	94
Braveheart	96
Yoots Tower	97
Battleground 9	121
Eastern Front 2	121
Battle of Britannia	121
Swing Plus	121
Passage 3	121

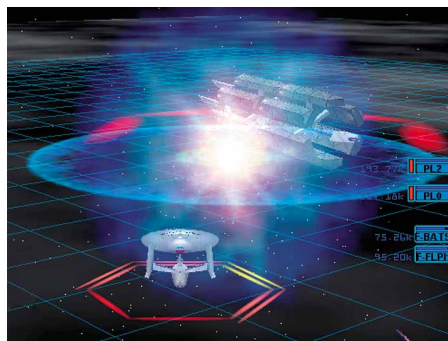
Schiffe versenken im Star-Trek-Universum

Starfleet Command



Auf Demo-CD:
exklusive Demo

Captain, Sie haben die Brücke: Als frischgebackener Kommandant eines Star-Trek-Raumers schlagen Sie simulationslastige Echtzeit-Schlachten.



Ein **Raketentreffer** rettet das hilflose Frachtschiff in allerletzter Sekunde vor einem gierigen Piraten.

Martin Deppe



Für Trekker mit Geduld

Auch auf die Gefahr hin, daß ich's mir jetzt auf ewig mit den Fans (und meiner Frau) verderbe: Richtig rasant

waren die Star-Trek-Raumkämpfe selten, Star Wars hatte mit seinen umhersausenden Jägern die Nase immer vorn. Doch als ich in Starfleet Command den ersten klingonischen Bird of Prey durch ein gewagtes Wendemanöver steuerbords torpedierte, zwei Phasersalven hinterherpustete und genüßlich den wirbelnden Trümmern nachschaute, waren X-Wings und Todesstern-Tiefflüge schnell vergessen.

Geduld sollten Sie schon mitbringen: Die Bedienung erfordert viel Einarbeitungszeit, geht dann aber flott von der Hand. Und bis Sie zum Fangschuß kommen, müssen Sie die Feindschiffe beharrlich ausmanövrieren und ihre Schilde »abarbeiten«. Der Spielspaß lebt vor allem von diesen Raumschlachten – Ausrüsten, Einkauf neuer Schiffe und Offiziere sind nur Nebensache und unausgewogen. Trekker sollten zuschlagen, Trekkies und »Nur«-Strategen warten besser, bis das Spiel zum Ferengi-Budgetpreis im Laden steht.

Wenn das Einstein wüßte: Im Echtzeit-Strategiespiel **Starfleet Command** ist das All flunderplatt. Wie auf einem Ozean durchpflügen mächtige **Star Trek**-Schiffe aus den Zeiten Captain Kirks den Raum, um fröhlich Torpedos, Phaser und (nicht ganz stilecht) Raketen aufeinander abzufeuern. Eines dieser Raumschiffe steuern Sie, blicken in verschiedenen Perspektiven auf das explosive Geschehen – und haben alle Hände voll zu tun. Denn während Captain Kirk in den Filmen meist lässig im Sessel sitzt und seine Crew wirbeln läßt, müssen Sie sich um alles selber kümmern: Torpedos nachladen, Schilde konfigurieren, Entermannschaften zum Gegner beamen oder Reparaturen anordnen – alles in Echtzeit. Die Befehle erteilen Sie per Mausklick auf am Rand eingblendete Regler und Tasten, zum Steuern klicken Sie einfach auf die 2D-Karte.

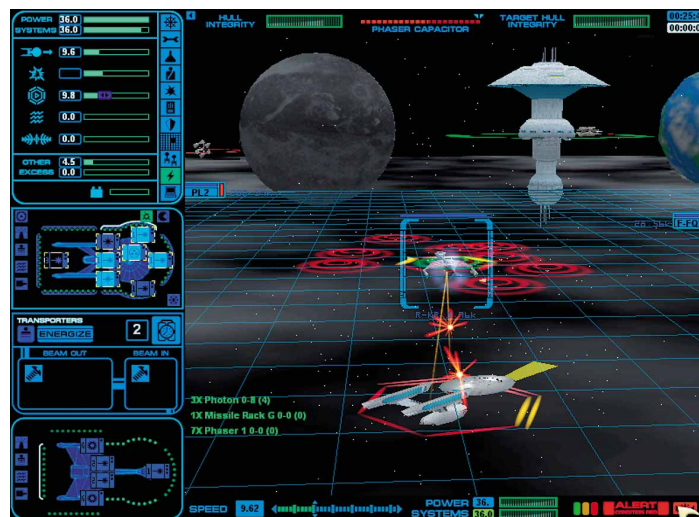
Auf Piratenjagd

Sie erfüllen wahlweise für die Föderation, Klingonen, Romulaner, Gorn, Hydran oder Lyran Missionen. Da funkt ein Konvoi um Hilfe, weil ihm Piraten an den Hecks sitzen, eine Gegnerflotte muß vertrieben werden, oder ein besonders fetter Feindpott fordert Sie zum Duell. Die Kampagnen verlaufen halb-linear: Die Admiralität bietet Ihnen zwar immer nur einen Auftrag an, doch Sie können auf einer simplen strategi-

schen Karte einen anderen Sektor anwählen. Wenn dieser neue Tummelplatz näher am Feindgebiet liegt, werden die Missionen deftiger.

Für gemeisterte Einsätze gibt's Prestigepunkte, mit denen Sie Reparaturen, Umbauten, Minen, Shuttles oder bessere Offiziere bezahlen.

So holt beispielsweise ein Elite-Ingenieur à la Scotty ein paar Extra-Parsecs aus den Warp gondeln. Mit einem dickeren Prestige-Batzen können Sie weitere Raumer erwerben. Im Gefecht springen Sie dann von Schiff zu Schiff, den jeweils anderen erteilen Sie simple Befehle. **MD**



Unsere USS GameStar hat rund um den romulanischen Warbird **Minen** gebeamt – dermaßen blockiert, kann er den beiden Torpedos nicht mehr ausweichen.

Star Trek: Starfleet Command

Genre: Echtzeit-Strategie
Anspruch: Fortgeschrittene, Profis
Sprache: Englisch (Deutsch in Vorb.)
Preis: ca. 90 Mark
Hersteller: Interplay
System: Windows 95
Anleitung: Englisch (Deutsch in Vorb.)
Festplatte: ca. 200 MByte
Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis sechs (Internet, Netzwerk)

3D-Karten: ☒ Direct 3D ☐ 3Dfx ☐ Open GL ☐ Power VR ☐ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 200	Pentium 200	Pentium II/300
32 MByte RAM, 4fach CD	64 MByte RAM, 8fach CD	64 MByte RAM, 16fach CD
	3D-Karte	3D-Karte

Grafik	Ausreichend
Sound	Gut
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Befriedigend

Simulationsbetonte Trek-Raumschlachten.



Durchs wilde Kasachstan

Force 21

Der Dritte Weltkrieg tobt, und keiner guckt hin. Unspektakuläre Grafik und sterile Schlachten machen Force 21 zu einem Fall für Hardcore-Taktiker.

Was wäre die Welt nur ohne die tapferen Amerikaner? Die rührigen Recken der US Army sind nämlich die einzigen, die

tarnen. Denn dann verwandeln sich all Ihre Fahrzeuge auf der Stelle in olivgefleckte Zelte. Der anrückende Feind läßt sich davon tatsächlich



Unfreiwillig komisch – getarnte Einheiten verwandeln sich in Zelte.



Deckung ist der halbe Sieg: Unsere Panzer befinden sich gerade mal so weit hinter der Hügelkette, daß sie vom Gegner noch nicht erfaßt werden können.

sich im Jahre 2015 der Invasion Kasachstans durch die Chinesen entgegenstellen. In **Force 21** dürfen Sie sich aber auch auf die Seite der Aggressoren schlagen und Panzer, Artillerie sowie Hubschrauber in rund 15 Echtzeit-Schlachten ins Feld führen.

Militär-Camping

Unfreiwillig komisch wirkt **Force 21**, wenn Sie Ihren Panzern befahlen, sich zu

in die Irre führen. Selbst größere Zeltstädte erkennen die heranrückenden Truppen nicht als Gegner. Vor jedem Gefecht informiert Sie ein genauso knappes wie unklar formuliertes Textbriefing über die Einsatzziele. So sollen Sie beispielsweise ein Dorf vor Invasoren schützen, ohne genau zu wissen, wo das Nest eigentlich liegt. Zum Glück sind die Landkarten nicht sonderlich

groß. Selbst entlegene Enden erreichen Ihre Jungs binnen Minuten. Über einen ganzen Satz Icons in Kombination mit der 2D- und der grafisch simplen 3D-Sicht lassen Sie Verbände vorrücken, die Formationen wechseln oder Stellungen befestigen.

Eine kleine Besonderheit hebt **Force 21** aus der Masse der Dutzendware hervor: Sie können jedem Verband besonders gefährliche Gegner als Hauptziele vorgeben, die dann in der Reihenfolge der Zuteilung »abgearbeitet« werden. Dieser Eingriff wird spätestens dann nötig, wenn Ihre Truppen statt der ärgsten Feinde relativ harmlose Schützenpanzer ins Visier nehmen. **MIC**

Mick Schnelle



Trockene Taktik

Man merkt, daß ein Großteil der Entwickler aus dem Militärlager

stammt. Das beginnt bei der lieblos gestalteten Oberfläche, setzt sich über die öde Grafik fort und endet beim übersichtlichen Interface.

Hat man sich dann jedoch an die schnöde Optik gewöhnt, entfaltet Force 21 seine Stärke. Trotz zahlreicher Fahrzeuge auf engem Raum ist die Lage stets übersichtlich. Das lädt zum Experimentieren mit neuen Verband-Kombinationen ein. Panzertaktiker werden Spaß haben, mir waren die Gefechte zu dröge.

Force 21

Genre: Strategie
Anspruch: Fortgeschrittene, Profis
Sprache: Deutsch
Preis: ca. 90 Mark
Hersteller: Redstorm Entertainment
System: Windows 95
Anleitung: Deutsch
Festplatte: ca. 245 MByte
Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis vier (Netzwerk, Internet)
3D-Karten: ☒ Direct 3D ☐ 3Dfx ☐ Open GL ☐ Power VR ☐ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 200 MMX 32 MByte RAM, 4fach CD	Pentium II/300 64 MByte RAM, 8fach CD Direct 3D	Pentium II/400 64 MByte RAM, 8fach CD Direct 3D

Grafik	Ausreichend
Sound	Ausreichend
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Ausreichend
Multiplayer	Befriedigend

Etwas dröge Hardcore-Echtzeit.

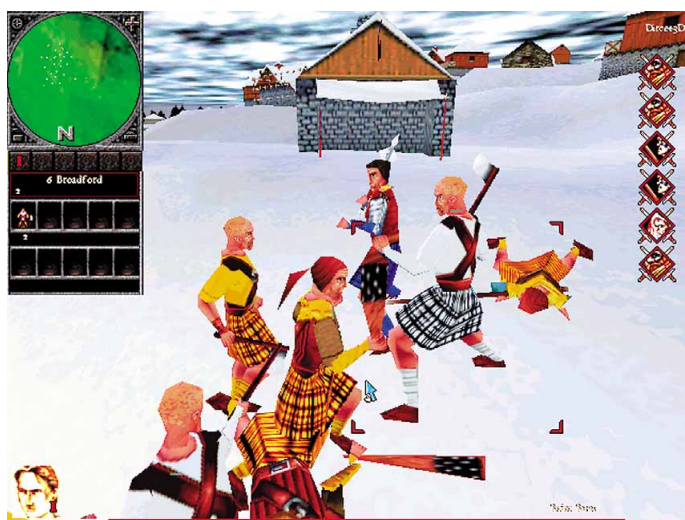


Schottisches Chaos

Braveheart

Mega-Lizenz plus Wirtschaftssimulation plus Echtzeit ergibt – Schrott.

Einige Wachen sind auf unseren **Plünderungstrupp** aufmerksam geworden, jetzt tobt ein schottisches Scharmützel.



Auf Wunsch übernimmt eine Automatik-Funktion für Sie das Wirtschaftsmanagement, so daß Sie sich ganz auf die militärische Planung konzentrieren können.

Not gegen Elend

Wenn zwei Armeen aufeinanderprallen, wechselt das Spiel in den Echtzeit-Kampfmodus und damit in eine 3D-

Landchaft. Von den drei Ansichten ist allerdings lediglich die Vogelperspektive brauchbar – falls Sie die eigenwillig schwenkende Kamera bändigen können. Bevor Sie den gegnerischen Highlandern einheizen, müssen Sie deren Armee erst einmal finden: Die feindliche Schlachtreihe steht irgendwo in der Umgebung, nur durch minutenlanges Kreisen auf der Karte stolpern Sie schließlich über das Konkurrenzheer. Über Formations-Icons dürfen Sie Ihren Mannen eine Taktik vorgeben; dessen ungeachtet verknäueln sich die Soldaten im Nahkampf sofort zum Pulk, in dem eine exakte Befehlsvergabe endgültig unmöglich wird. **CS**

Christian Schmidt



Spaßkiller

Die ersten Versionen von Braveheart sahen noch vielversprechend aus; um so größer war jetzt die Enttäuschung, als sich beim Spielen

enorme Schwächen offenbarten. Der Wirtschaftsteil artet mit zunehmender Größe Ihres Reichs in ermüdende Fuzzelarbeit aus, die Bedienung über unzählige Mini-Icons ist unnötig kompliziert. Dazu ergeht sich das Handbuch in hilfreichen Sätzen à la »Das finden Sie schon raus, wir wollen Ihnen doch den Spaß nicht verderben.«

Von Spaß kann allerdings keine Rede sein. Daß ich meine Gegner vor jeder Schlacht erst suchen muß, ist eine Zumutung. Zudem strotzt Braveheart vor Bugs: Einen Kampf gewinne ich, weil die Feindtruppen beim Anblick meiner Soldaten lustlos im Boden versinken, bei einem anderen erscheint nach zwei Kameraschwenks das Siegvideo. Schade, denn aus dem spannenden Mittelalter-Szenario hätte man einiges mehr herausholen können. So aber geben echte Schotten für Braveheart keinen Penny aus.

Seit dem Hollywood-Streifen **Braveheart** wissen wir, daß auch Schottland eine spannende Geschichte hat. Nach ewigen Querelen mit dem englischen König zwingen schottische Krieger die angelsächsische Armee im Jahr 1314 in die Knie und erkämpfen die Freiheit. Im Spiel zum Film sollen Sie diese Erfolgsgeschichte per Handel, Diplomatie und Militärgewalt nachspielen.

86 Icons

Ausgangspunkt Ihrer Expansion ist ein Fleckchen Land plus Dorf, von wo aus Sie Handelsbeziehungen mit anderen schottischen Provinzen aufnehmen. Auf einer Übersichtskarte beobachten Sie Warentransporte und Truppenmanöver, ins Geschehen eingreifen können Sie allerdings nur über eine Iconleiste. Die verzweigt zu Untermenüs für Berufe, Handel, Militär – und zu weiteren von insgesamt 86 Icons.

Landchaft. Von den drei Ansichten ist allerdings lediglich die Vogelperspektive brauchbar – falls Sie die eigenwillig schwenkende Kamera bändigen können. Bevor Sie den gegnerischen Highlandern einheizen, müssen Sie deren Armee erst einmal finden: Die feindliche Schlachtreihe steht irgendwo in der Umgebung, nur durch minutenlanges Kreisen auf der Karte stolpern Sie schließlich über das Konkurrenzheer. Über Formations-Icons dürfen Sie Ihren Mannen eine Taktik vorgeben; dessen ungeachtet verknäueln sich die Soldaten im Nahkampf sofort zum Pulk, in dem eine exakte Befehlsvergabe endgültig unmöglich wird.



Die **Übersichtskarte** ist alles andere als übersichtlich.

Braveheart

Genre: Strategie
Anspruch: Profis
Sprache: Deutsch
Preis: ca. 90 Mark
Hersteller: Eidos
System: Windows 95
Anleitung: Deutsch
Festplatte: ca. 470 oder 600 MByte
Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis zwölf (Netzwerk, Internet)
3D-Karten: ☒ Direct 3D ☒ 3Dfx ☐ Open GL ☐ Power VR ☐ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 233 32 MByte, 4fach CD	Pentium 266 32 MByte, 6fach CD 3D-Karte	Pentium II/400 64 MByte RAM, 8fach CD 3Dfx-Karte

Grafik	Befriedigend
Sound	Ausreichend
Bedienung	Mangelhaft
Spieltiefe	Ausreichend
Multiplayer	Mangelhaft

Mißglückter Historien-Strategiemix.



Yoot's Tower

Müder Sim-Tower-Nachwuchs.



Die murrende Belegschaft wird mit einer **Mietsenkung** milde gestimmt.

Die Baugenehmigung für einen schlichten Hühnerstall durch alle bürokratischen Instanzen zu lotsen,

kann im wirklichen Leben Jahre dauern. Diese Trägheit suchte auch **Yoot's Tower** heim: Vier Jahre nach **Sim Tower** vermeldet das Designteam des Japaners Yutaka Saito endlich Richtfeststreife für den Nachfolger. Darin steckt im wesentlichen das altbekannte Spielprinzip – Sie konstruieren ein Hochhaus und bepflastern die einzelnen Etagen mit unterschiedlichen Wohneinheiten, Hotelzimmern, Büros und Geschäften. Mit dem eingenommenen Mietzins treiben Sie den Mausklickausbau voran: Bis zu 100 Stockwerke hoch ragt Ihre Mega-Immobilie in den Himmel. **HL**

Heinrich Lenhardt

Renovierungsbedürftig

Der häßliche kleine Bruder von Sim City ist wieder da – und niemand rollt einen roten Teppich aus. Denn gegenüber Sim Tower hat sich erschreckend wenig geändert, und die Technik ist von museumsreifer Schlichtheit. Bei aller Schlunzigkeit macht es zwar Spaß, die Immobilie stetig zu erweitern. Doch für Fans solcher Aufbauschinken ist Sim City 3000 der wesentlich bessere Kauf.

Yoot's Tower

Genre: Aufbauspiel
Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene
Sprache: Englisch
Preis: ca. 90 Mark
Spieler: Einer
3D-Karten: ☐ Direct 3D ☐ 3Dfx ☐ Open GL ☐ Power VR ☐ Rendition

Hersteller: Sega
System: Windows 95
Anleitung: Englisch
Festplatte: ca. 60 oder 120 MByte

Pentium 90
 16 MByte RAM, 2fach CD

Pentium 166
 32 MByte RAM, 8fach CD

Pentium 200
 32 MByte RAM, 8fach CD

Grafik: ☐ Ausreichend
 Sound: ☐ Mangelhaft
 Bedienung: ☐ Befriedigend
 Spieltiefe: ☐ Befriedigend
 Multiplayer: ☐ Nicht vorhanden



Hochhausbau mit verstaubtem Charme.