

# tactical struggle

Herbert und Stefan Wastl

eine ganz und gar nicht strategische Besprechung eines gut programmierten Strategiespieles...



(Gemeinschaftsrezension von Stefan Wastl, 15; Profi-Strategiespieler und Herbert Wastl, 50, Profi-Zuschauer beim Profi-Strategiespieler ...)

“Es ist ein kartenorientiertes Strategie-spiel, zum viel Nachdenken; kein Echtzeitgame, auch kein Ballergame. Im Spiel wird ein Krieg gegen außerirdische Gegner gespielt. Egal ob man einen Level verliert oder gewinnt, die Handlung geht weiter. Im Spiel wird auch eine Geschichte erzählt, damit man einen Anreiz hat, weiterzumachen. Das Spiel funktioniert wie Schach: ein Zug nach dem anderen...”

soweit die Ankündigung des Spiels, verbunden mit der Suche nach einem Rezensenten für dieses Spiel.

Die Ankündigung verspricht also ein spannendes Strategie-Schachspiel. Einen eher Nicht-Computerspiel-Spieler wie dem "Senior"-Rezenten macht das natürlich neugierig. Und siehe da: das Spiel ist wirklich keine Mogelpackung, es ist kein Wunderwuzzi-Grafikspektakel, das spielfähig ist erst ab einer 16MB-Grafikkarte plus Beschleuniger (das tut gut: dem RAM, der HD, den Nerven (und Geldboersen) von Erweiterungswunsch-Zielgruppen (Väter, Mütter, Omis, Opis und anderen, die sich immer noch einreden lassen (müssen), dass gerade das derzeit laufende "In"-Spiel unbedingt und mindestens die Erazor II oder wenigstens eine Matrox Millennium der neuesten Generation braucht – "... sonst kannst du die Kiste ja gleich im Museum parken ... und das willst du ja nicht

– Mamilein - ist ja erst 1 Jahr alt, wo du doch sonst so sparsam bist ...") Die Systemvoraussetzungen schieben dem Erweiterungsfanatiker, RAM- und Grafikkarten-Guru einen Riegel vor: die Mindestanforderungen lesen sich wie eine Computer-mittelalterliche Handschrift ... (siehe technische Angaben).

Die Strategie-Spielidee ist beileibe nicht neu - doch die Beschränkung auf das step-by-step-Vorgehen und die Verquickung mit der Urmutter aller Spiele (dem Schach) hat seinen eigenen Reiz. vor allem für (echte oder nur vortäuschende ("ich und spielen ... ich arbeite mit dem Computer!") Nicht-Spieler bzw. Spieleschnupperer oder (auch das gibts 20 Jahre nach der Erstversion von dx-ball noch) Spielanfänger (der Rezensent ist knapp 50 - drüber oder drunter hängt vom Erscheinungstermin des Heftes ab), also für alle, die an Schach irgendwann einmal Gefallen gefunden haben ... TACTICAL STRUGGLE als einer von vielen idealen Einstiegen in die Welt der PC-Spiele...

des Rezensenten Sohn Nr.2 (weder Nichtspieler noch Anfänger - 15 Lenze zählt der Knabe) hat das Spiel auch getestet - und hier vor allem den Vergleich gesucht mit seinen "Strategie"-Spielen (notabene: "Strategiespiel" wird derzeit so ziemlich alles genannt, was seinen PC in absoluter Regelmäßigkeit über den Jordan gehen lässt; "... das ist ein Strategiespiel ..." finales, bevorzugtes Argument gegenüber Erwachsenen (DMA's = DummstMöglicheAnwender=Eltern), speziell gegenüber Vätern und Müttern, wenns von denen her wieder einmal heisst: "... kannst du nichts anderes als herumballern....").

Zitate von Rezensentsohn Stefan sollen die Beschreibung abrunden:

- "Im Grunde genommen ist es kein schlechtes Spiel ... es hat einen schweren strategischen Anteil (z.B. wenn man seine Raketenwerfer verliert

und der Gegner hat noch mehr als 4 große Kampfpanzer – dann hat man so gut wie verloren, wenn man noch keine eigenen Einheiten herstellen konnte).....

- .... es ist eine der Hauptsachen, so wenige Einheiten wie möglich zu verlieren ..... was Profis ein wenig auf die Nerven gehen wird, ist, dass man immer nur eine Einheit pro Zug bewegen kann und nicht wie z.B. in Battle Island alle Einheiten fahren können. Aber dafür muss man sich seine Vorräte an Treibstoff, Munition .... genau einteilen....
- Das System der Landkarte ist bekannt, es bewährt sich immer wieder. Mit diesen 6-eckigen Kästchen lässt sich der Nebel, die Sichtweite und die Waffenreichweite jeder Einheit gut ausrechnen....
- .... ein paar heitere Sprüche oder Musik die zu diesem Spiel würden ohne weiteres noch auf die CD passen...
- ... der Spielbildschirm ist für jeden einfach zu bedienen (man hat die Steuerung in 10 min herausen )
- ... was ich am besten finde ist, dass man alle wichtigen Informationen schnell und ohne langem Umherklicken ablesen kann....
- ... am besten ist man bei diesem Spiel, wenn man sich Tastenkürzel schnell merken kann....
- ... die Systemvoraussetzungen sind optimal angelegt, so dass dieses Spiel auf wirklich jedem Computer einwandfrei funktioniert (nochmal: ich glaube kaum, dass ein paar Sounddateien stören würden)....

## Tactical Struggle im Web (Demoverision, Updates)

<http://bdf.atnet.at/tac/ts.htm>

## FAQ, Bezugsquellen

<http://bdf.atnet.at/tac/tsfaq.htm>

