



**Strategiespiel
für den PC** Eine aben-
teuerliche Reise durch Zeit
und Raum – mit schwerem
Gerät gegen Außerirdische

Spielertricks ab Seite 114

INSTALLATION

Legen Sie die CD-ROM S.224 ins
CD-ROM-Laufwerk S.224, und
warten Sie, bis das Startmenü
geöffnet wird. Den Vorspann des
Spiels können Sie abbrechen. Mit

einem Klick auf die entspre-
chende Schaltfläche leiten Sie die
Installation S.224 des Spiels ein.
Sofern die Grafikerweiterung
Direct-X7.0 S.224 noch nicht in-
stalliert ist, können Sie die gleich
mit überspielen. Allerdings muss
der Computer in diesem Fall neu
gestartet werden. Sind alle Daten
auf die Festplatte kopiert, startet
das Spiel nach einem Klick auf
„Spiel starten“.

INHALT

Zeitreise in eine ferne
Zukunft. Die Menschheit →

Die Invasion Thandor

Die Invasion Thandor

Fortsetzung

→ hat sich über die gesamte Milchstraße ausgebreitet und ist dabei auf die kriegerischen Golraten gestoßen. Nur mit Hilfe einer großen Allianz konnten alle friedlichen Völker diese bösen Gestalten im Zaum halten. Doch nun, 20 Jahre nach dem ersten Sieg, zerfällt die Waffenbruderschaft, und die ehemaligen Verbündeten fallen übereinander her.

Sie haben das Kommando über eine dieser Splittergruppen. Ihr Job: Setzen Sie sich gegen die ehemaligen Freunde durch, erneuern Sie die Allianz und schlagen Sie die Golraten – aber diesmal richtig.

„Thandor - Die Invasion“ ist ein wahrhaft strategisches Spiel. Ohne sich die folgenden Schritte schon im Voraus zu überlegen, kommen Sie nicht weiter. Wer keine Erfahrung mit diesem Spieltyp hat, sollte sich zunächst mit dem so genannten Tutorial beschäftigen, das die grundlegenden Funktionen des Spiels erklärt. Diese Einführung finden Sie übrigens auch auf der COMPUTERBILD-SPIELE-CD-ROM in diesem Heft.

Zu Beginn Ihres Feldzugs verfügen Sie nur über ein paar Fahrzeuge und wenige Gebäude. Mit

Walker sind eine gefürchtete Angriffswaffe. Leider sind diese Roboter etwas behäbig.

diesem mickrigen Arsenal sollten Sie zunächst den Standort sichern, um weitere Vehikel bauen zu können. Achtung: Die Gegend ist nur in der Nähe der vorhandenen Maschinen und Bauten zu sehen. Bei einer Fahrt ins „schwarze Loch“ außerhalb schält sich aber allmählich eine Landschaft aus dem Nichts, weil die Fahrzeuge ihre Umgebung selbstständig erkennen.

Schon bald treten die ersten Gegner auf den Plan. Die lassen sich noch mit den Geländewagen und Maschinengewehren bezwingen. In den späteren Spielstufen werden die Gegner aber immer stärker. Da ist Aufrüstung angesagt. Eine Panzerfabrik muss her, oder eine Schmiede zur Herstellung so genannter Walker! Das sind zweibeinige Kampfroboter, ähnlich denen aus der Filmreihe „Krieg der Sterne“.

Die Panzer sind mit geeigneten Waffen zu bestücken. Deren Entwicklung besorgt ein Forschungszentrum, das immer ausgefeiltere Geschütze ausbrütet. Etwa Maschinenkanonen von großer Reichweite oder Ionenwerfer mit enormer Durchschlagskraft.

Wie im wirklichen Leben gibt es den militärischen Fortschritt nicht umsonst. Jede Forschungsarbeit und jede Produktion geht ins Geld. Das heißt hier „Xenit“ und ist ein

SPIELVERLAUF



1 Ihr erster Stützpunkt. Der Auftrag: Die gegnerische Basis zu finden und zu zerstören.



2 Also erst einmal die Umgebung erkunden. Irgendwo müssen die Golraten doch stecken.



3 Na bitte! Ihre Kundschafter haben soeben das erste feindliche Fahrzeug vernichtet.



4 In der Zwischenzeit bauen Sie Spähpanzer (Kreis) für Verteidigung und Angriff.



5 Der eigene, gut bewaffnete Stoßtrupp ist auf dem Weg zum feindlichen Lager.



6 Stützpunkt zerstört, Auftrag erledigt – sehr gut für den Anfang. Aber es geht weiter ...



7 ... etwa in der Wüste. Ihr Auftrag: Tritium für die Allianz zu fördern. Und zwar reichlich.



8 Ihre mächtigen Panzer rollen aus dem Stützpunkt, um Tritium-Lagerstätten zu suchen.



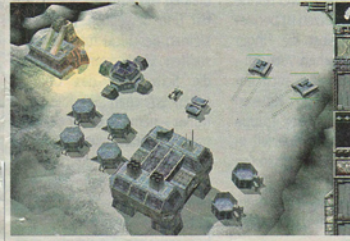
9 Sie erfinden ein Pionierfahrzeug (Kreis), um die Tritium-Mine überall bauen zu können.



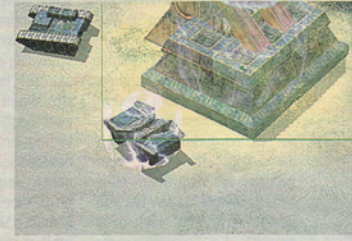
10 Das Kristall-Material (Kreis) ist Tritium. Da stören feindliche Gebäude nur. Weg damit!

11 Die Mine steht an ihrem Platz. Sie haben wieder eine Mission siegreich beendet.

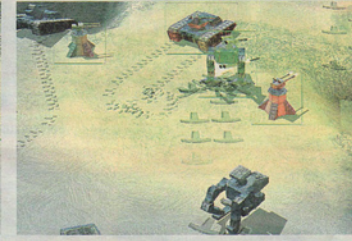
SPIELVERLAUF



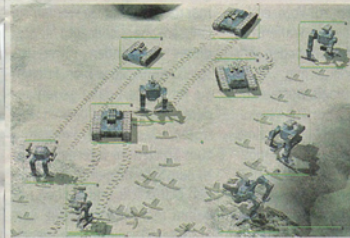
12 Diesmal geht's ins Eis. Sie sollen ein abgestürztes Flugzeug mit geheimen Unterlagen bergen.



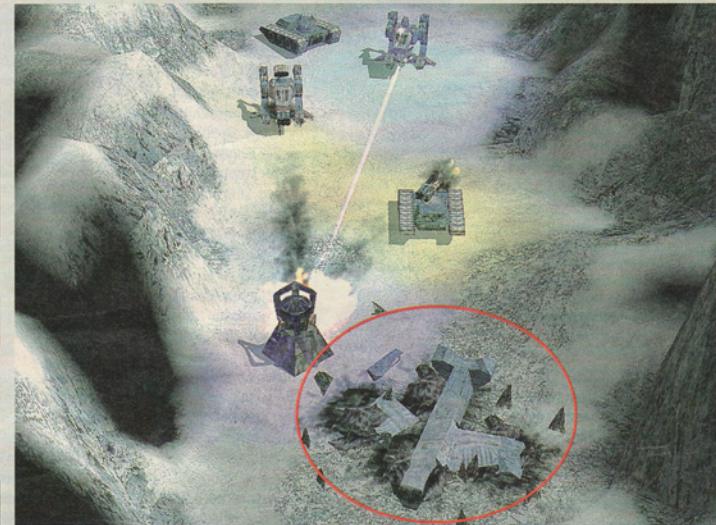
13 Der Einsatz kostet Geld. Bauen Sie eine Xenit-Mine auf dem Erzvorkommen außerhalb der Basis.



14 Ihr Bergungs-Stoßtrupp verläßt die Basis – und feuert auf alles, was sich bewegt.



15 Auf dem Weg zur Absturzstelle hinterlassen Ihre Fahrzeuge sogar Spuren im Schnee ...

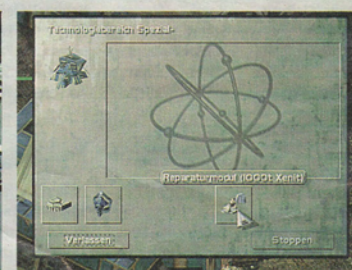


16 ... und zerstören unterwegs alles, was ihnen vor die Rohre kommt – hier eine fremde Basis.

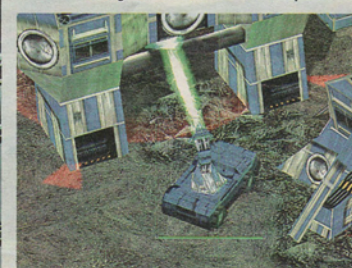
17 Endlich am Ziel: Neben dem Wrack (Kreis) steht nur noch ein feindlicher Radarturm, der zerstört werden muss. Dann ist auch diese Mission erfolgreich zu Ende gebracht.



18 Auf diesem Höllenplaneten müssen Sie die Golraten austräuchern. Sie haben lediglich ein paar Einheiten und fertige Gebäude. Um hier trotz der Kometen länger zu überleben, benötigen Sie unbedingt das ...



19 ... Reparaturmodul. Es wird vom Spezial-Forschungszentrum entwickelt und repariert ...



20 ... alle Schäden, die einschlagende Kometen anrichten. Und dann geht's gegen die Golraten.

Die Invasion Thandor

Fortsetzung

SPIELEDATA

		
Wiesel (mechanisierte Infanterie): Schnell. Panzerungsstärke: 1500. Für sehr leichte Waffen.	Dingo (mechanisierte Infanterie): Schnell. Panzerungsstärke: 3000. Für leichte Waffen.	Wolf (mechanisierte Infanterie): Schnell. Panzerungsstärke: 5000. Für mittlere Waffen.
		
Dachs (Panzer): Langsam. Panzerungsstärke: 6000. Für leichte Waffen.	Panther (Panzer): Langsam. Panzerungsstärke: 10 000. Für mittlere Waffen.	Goliath (Panzer): Langsam. Panzerungsstärke: 15 000. Für schwere Waffen.
		
Emu (Walker): Langsam, aber gute Sicht. Panzerungsstärke: 4200. Für zwei leichte Waffen.	Orang (Walker): Langsam, gute Sicht. Panzerungsstärke: 7800. Für eine leichte und mittlere Waffe.	Gorilla (Walker): Langsam, aber gute Sicht. Panzerungsstärke: 11 500. Für zwei mittlere Waffen.
		
Libelle (Gleiter): Schnell zu Land und Wasser. Panzerungsstärke: 3600. Für leichte Waffen.	Hornisse (Gleiter): Schnell zu Land und Wasser. Panzerungsstärke: 7200. Für zwei mittlere Waffen.	Hummel (Gleiter): Langsam zu Land und Wasser. Panzerungsstärke: 9600. Für schwere Waffen.
		
Delfin (Schiff): Schnell im Wasser. Panzerungsstärke: 2500. Für leichte Waffen.	Orkan (Schiff): Schnell im Wasser. Panzerungsstärke: 10 000. Für leichte und mittlere Waffen.	Taifun (Schiff): Schnell im Wasser. Panzerungsstärke: 15 000. Für schwere Waffen.

goldartiger Stoff, der in speziellen Minen abgebaut und in Silos des Heerlagers aufbewahrt wird. Sofern Sie welche gebaut haben.

Außer Xenit muss immer genügend Energie bereit stehen. Und die wird aus dem Rohstoff Tritium gewonnen. Riesige Pumpen ziehen dieses Material aus dem Erdrich. Kraftwerke erzeugen dann aus dem Tritium elektrische Energie. Bauen Sie also immer rechtzeitig eine neue Anlage. Bei ungenügender Kapazität fällt nämlich die Versorgung einiger Gebäude aus.

Die bemerkenswerte Vielfalt der Forschungs- und Entwicklungsmöglichkeiten erschließt sich erst allmählich im Laufe des Spiels.

Sie können also nicht schon in der ersten Stufe Panzer, Walker, Schiffe, Gleiter und Flugzeuge bauen. Das wäre auch viel zu verwirrend für den Anfang. Da genügen Jeeps und Panzerwagen. Genauso verhält es sich mit den Waffen. Zum einfachen Laser¹ und dem „klassischen“ Maschinengewehr gesellen sich im Laufe der Zeit kräftige Laserstrahler, Ionenkanonen, Raketen aller Art, Maschinenkanonen, Mörser, Flugabwehrgeschütze und vieles mehr.

Meist nehmen Sie die Aufgaben von einer kleinen Basis aus in Angriff. Die wird dann allmählich zum Armeestützpunkt ausgebaut. Mit den Streitkräften rücken Sie dann den Gegnern zu Leibe. In anderen Einsätzen gilt es, einen bestimmten Bereich zu sichern oder abgestürzte Raumschiffe zu finden. Oder Sie müssen einen Staudamm erobern, ihn sprengen und anschließend das so ausgetrocknete Gelände besetzen. Es gibt auch Einsätze, in denen Ihr größter Feind die unerbittlich ablaufende Zeit ist.

Manche Konflikte lassen sich durchaus besser mit diplomatischen Mitteln lösen. Zwei Feinde aufeinander zu hetzen ist bequemer, als sich selbst die Finger schmutzig zu machen. Vorsicht – der Trick funktioniert auch anders herum. Oft genug paktieren zwei Gegner, um Ihrer Truppe tütig einzuheizen. Speziell in höheren Schwierigkeitsstufen haben Sie gegen solche Bündnisse einen schweren Stand. Bemühen Sie sich also rechtzeitig um Verbündete.

Das Diplomatie-System von Thandor läßt dabei mehrere Stufen zu. Vom einfachen Waffenstillstand über den sehr praktischen Technologie-Austausch bis hin zur Vereinigung unter einer Farbe ist alles möglich. Natürlich dürfen Sie aber auch Bündnisse brechen, wenn es Ihnen zweckmäßig erscheint. Dann wird wieder scharf geschossen.

Und zwar in großartigen Gefilden: Sie kämpfen auf wunderschönen grünen Ebenen, im ewigen Eis, in glühenden Wüsten und sogar auf unwirtlichen Vulkanplaneten unter pausenlosem Kometenhagel. Und weil sich die Einheiten sehr langsam bewegen, kann man die unwirklich hübsche Spielwelt sogar ausgiebig betrachten. Steht etwa ein Panzer auf einer Anhöhe, hat seine Besatzung einen fantastischen Blick ins Tal.

Auch die Waffen und ihre Wirkungen sind grafisch anspruchsvoll dargestellt. Raketen ziehen Rauchspuren hinter sich her, Laser schneiden messerscharfe Spuren der Verwüstung. Beim Abfeuern der Bordkanone werden die Fahrzeuge vom Rückstoß durchgeschüttelt, explodierende Panzer und Gebäude gefährden die gesamte Umgebung durch herum fliegende Trümmerteile.

Da Thandor Xenit nur bei der Steuerung der Kampftruppen. Die klicken Sie entweder einzeln an und weisen ihnen einen Zielpunkt zu, oder Sie fassen mehrere Einheiten zu einer Gruppe zusammen. Dann gehorcht die gesamte Armee demselben Befehl. Außerdem können Sie über Schaltflächen in der Menüleiste diese Gruppen direkt anwählen, ohne dass sie auf dem Bildschirm sichtbar sein müssen. In der Menüleiste werden Sie außerdem über abgeschlossene Neuentwicklungen, plötzliche Angriffe oder sinkende Energievorräte informiert. Bei Bedarf lässt sich die Leiste aber auch ausblenden, damit Sie mehr vom Spielfeld sehen können.

Viele Funktionen lassen sich auch per Tastatur auslösen. Etwa das Auswählen von Kampfgruppen oder von Forschungsgebäuden. Besonders wichtig: Mit der [F]-Taste halten Sie alle Fahrzeuge an. Und mit [STRG] plus Mausklick befehlen Sie Sperre feuern auf den angeklickten Punkt. Wer da mit zurecht kommt, spart im Vergleich mit der reinen Maussteuerung Zeit.

BEDIENUNG

Die meiste Befehlsarbeit erledigen Sie mit der Maus. Nach einem Klick mit der linken Maustaste auf ein Forschungsgebäude erscheint das zugehörige Symbol in der rechten Menüleiste. Ein Klick darauf öffnet wiederum das Forschungs Menü, in dem Sie wählen können, was neu oder weiter entwickelt werden soll.

Baufträge erteilen Sie über Schaltflächen auf der rechten Bildschirmseite. Es gibt getrennte Symbole für Gebäude und Fahrzeuge. Natürlich erscheinen dort nur jene, die in der jeweiligen Spielstufe tatsächlich bereits gebaut werden können.

Auch das Aufstellen neuer Gebäude erfolgt mit Hilfe der Maus und ihrer beiden Tasten, ebenso die Wahl des Blickwinkels. Sie können dichter an das Geschehen heranfahren, die Perspektive drehen und sogar den Neigungswinkel verändern, etwa um in schmale Gräben zu blicken.

Am wichtigsten ist jedoch die Steuerung der Kampftruppen. Die klicken Sie entweder einzeln an und weisen ihnen einen Zielpunkt zu, oder Sie fassen mehrere Einheiten zu einer Gruppe zusammen. Dann gehorcht die gesamte Armee demselben Befehl. Außerdem können Sie über Schaltflächen in der Menüleiste diese Gruppen direkt anwählen, ohne dass sie auf dem Bildschirm sichtbar sein müssen. In der Menüleiste werden Sie außerdem über abgeschlossene Neuentwicklungen, plötzliche Angriffe oder sinkende Energievorräte informiert. Bei Bedarf lässt sich die Leiste aber auch ausblenden, damit Sie mehr vom Spielfeld sehen können.

Viele Funktionen lassen sich auch per Tastatur auslösen. Etwa das Auswählen von Kampfgruppen oder von Forschungsgebäuden. Besonders wichtig: Mit der [F]-Taste halten Sie alle Fahrzeuge an. Und mit [STRG] plus Mausklick befehlen Sie Sperre feuern auf den angeklickten Punkt. Wer da mit zurecht kommt, spart im Vergleich mit der reinen Maussteuerung Zeit.

DIE WICHTIGSTEN TASTEN

Auf der (normalen)Tastatur:

- [ESC]: Optionsmenü
- [F1]: Hilfe/Missionsziele
- [F2]: Speichern
- [ENT] + [F4]: Beenden
- [ALT] + [C]: Ohne Abfrage beenden
- [Z]: Zum aktuellen Ereignis gehen
- [ALT] + [Z]: Zum aktuellen Kampfgeschehen gehen
- [←]: Vom Geschehen wieder zurückgehen
- [O]: Punktstände ein- und ausblenden
- [TAB]: Menüleiste ein- und ausschalten
- [ALT] + [P]: Bildschirminhalt im Thandor-Ordner speichern
- [ALT] + [D]: Einheiten verkaufen

- [P]: Pause
- [K]: Einheiten stoppen
- [S]: Zur Basis springen
- [A]: Flughafen auswählen
- [F]: Forschungsmenü des gewählten Gebäudes öffnen

Auf dem Ziffernblock an der rechten Seite der Tastatur:

- [8]: Kamera nach oben
- [2]: Kamera nach unten
- [6]: Kamera nach links
- [4]: Kamera nach rechts
- [7]: Kamera dichter heran
- [7]: Kamera weiter weg
- [3]: Kamera aufwärts kippen
- [9]: Kamera abwärts kippen
- [0]: Kamera drehen
- [5]: Kamera auf ausgewählte Einheit zentrieren

Wer die letzte Ausgabe von COMPUTERBILD-SPIELE gelesen hat, dürfte Ähnlichkeiten mit „Earth 2150“ bemerkt haben. In der Tat ist Thandor ein vergleichbar übersichtliches und leicht zu erlernendes Strategiespiel, das mit seinen zahlreichen Forschungs- und Entwicklungsmöglichkeiten besticht. Bis Sie alle denkbaren Kombinationen von Fahrzeugen und Waffen gebaut haben, werden viele Tage ins Land gehen.

Die Steuerung der Fahrzeuge ist sehr gut gelungen und geht leicht von der Hand. Die Grafik ist erstklassig – es macht richtig Spaß, die Perspektive hinter fahrende Kolonnen zu drehen oder kämpfende Einheiten so nah heran zu holen, bis alle Details sichtbar sind. Die Gegner wissen sich zu wehren und verfolgen immer wieder andere Strategien. So haben Sie lange Spaß an den Einsätzen. Vor allem gegen menschliche Mitspieler im lokalen Netzwerk oder im Internet. Fazit: Qualität aus „deutschen Landen“ – ein gutes Spiel.

PC mit Win95/98



Hersteller: Innonics

SPIELSPASS (PERSÖNLICHE MEINUNG DER TESTER)

Gewichtung	Note
50%	1,50
Maris Feldmann	1,00
Markus Fiedler	1,00
Marco Gremmel	1,00
Marco Hantsch	1,00
Kai Lewendowski	1,00
Thomas Richter	1,00
Mischa Strecker	1,00

SERVICE

Hilfe-Telefon (Hotline, maximale Telefonkosten, überprüf)	2%	0511/33613790 (0,36 DM/Min.)	2,00
Hilfe im Internet (Adresse, überprüf)	1%	Deutsch (www.thandor.de)	1,00
Info-Telefon (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	0511/33613790 (0,36 DM/Min.)	1,00
Info-Fax (maximale Telefonkosten, Herstellerangabe)	0%	0511/33613777 (0,36 DM/Min.)	1,00

INSTALLATION

Aufwand bei Neuinstallation (überprüf)	2%	gering	2,00
Benötigter Festplattenplatz wird angegeben (belegter Platz gemessen)	0,5%	ja (136)	1,00
Freier Festplattenplatz wird angegeben (überprüf)	0,5%	ja	1,00
Löschfunktion (verbleibender Programmrest, gemessen)	1,4%	einwandfrei (0 MB)	1,00
Bedienungsanleitung (überprüf)	1%	normal verständlich (Glossar fehlt)	3,00
Sprache (überprüf)	1%	Deutsch	1,00
Räumliche Bilderstellung (3-D-Effekt) (überprüf)	1%	nur mit Direct-X-Programm	1,00

FUNKTIONSPRÜFUNG TON MIT 36 SOUNDKARTEN

PUNKTUNTERSCHIED FÜR MICH			
Sonata Crystal 4280 PCI • Golden Melody PCI	0,9%	ja • ja • ja	1,00
Terratec Integra 1 • Highscreen Sound Booster	0,9%	ja • ja • ja	1,00
Soundblaster 16 PCI CF4740 • Genius Sound	0,9%	ja • ja • ja	1,00
Miss Melody MF-719 Wave Melody • Trust	0,9%	ja • ja • ja	1,00
Shuttle 3D 64 Voice Wa • Sound Maker 128	0,9%	ja • ja • ja	1,00
Videologic Sonic-Storm • Terratec Sound	0,9%	ja • ja • ja	1,00
Terratec X-lerate Pro PCI Sound A3D • Diamond	0,9%	ja • ja • ja	1,00
Creative AWE 64 Gold • Joliss-Soundbooster	0,9%	ja • ja • ja	1,00
Maxi Sound 64 Dynamic 3D • Mailbus Surround	0,9%	ja • ja • ja	1,00
EW5 64 XL • Media Planet PCI crystal 4280	0,9%	ja • ja • ja	1,00
Terratec Base 1/64 • Typhoon Golden 3D	0,9%	ja • ja • ja	1,00
Nur durch Mithras-PC-Shop			

FUNKTIONSPRÜFUNG BILD MIT 36 COMPUTERN • GRAFIKKARTEN

FUNCTIONSPROFILING			
Pentium 133/32 MB mit Diamond Monster 3D	0,6%	laut Hersteller nicht spielbar	6,00
Pentium 133/32 MB mit ATI Expert@Play •	0,6%	laut Hersteller nicht spielbar	6,00
Pentium 133/32 MB mit Diamond Viper V550	0,6%	laut Hersteller nicht spielbar	6,00
Celeron 366/32 MB mit Diamond Monster 3D	0,6%	ruckelt • ruckelt	3,00
Celeron 366/32 MB mit ATI PC2-TV •	0,6%	ruckelt • ruckelt	3,00
Celeron 366/32 MB mit Hercules Dynamite T	0,6%	ruckelt • ruckelt	3,00
Pentium II 350/64 MB mit Diamond Monste	0,6%	ruckelt • ruckelt	3,00
Pentium II 350/64 MB mit ATI PC2-TV •	0,6%	ruckelt • ruckelt	3,00
Pentium II 350/64 MB mit Hercules Dynam	0,6%	ruckelt • ruckelt	3,00
AMD K6 II 400/128 MB mit Diamond Monste	0,6%	ruckelt • ruckelt	3,00
AMD K6 II 400/128 MB mit ATI PC2-TV •	0,6%	ruckelt • ruckelt	3,00
AMD K6 II 400/128 MB mit Hercules Dynami	0,6%	ruckelt • ruckelt	3,00
Pentium III 500/128 MB mit Diamond Mon	0,6%	ruckelt • ruckelt	3,00
Pentium III 500/128 MB mit ATI PC2-TV •	0,6%	ruckelt • ruckelt	3,00
Pentium III 500/128 MB mit Hercules Dyna	0,6%	ruckelt • ruckelt	3,00
AMD Athlon 600/256 MB mit Diamond Mon	0,6%	ruckelfrei • ruckelfrei	1,00
AMD Athlon 600/256 MB mit ATI PC2-TV •	0,6%	ruckelfrei • ruckelfrei	1,00
AMD Athlon 600/256 MB mit Hercules Dyna	0,6%	ruckelfrei • ruckelfrei	1,00

BEDIENUNG

Steuergeräte (überprüft)	1%	Maus und Tastatur	3,00
Auswahlmöglichkeiten (überprüft)	0,5%	viele (Tastenbelegung ändern fehlt)	2,00
Speicherfunktion für Spielstände (überprüft)	0,5%	jederzeit	1,00
Sprache (überprüft)	1%	Deutsch	1,00

SPIELQUALITÄT

Grafische Qualität (überprüft)	
Musik (überprüft)	
Geräusche (überprüft)	
Stimmen (überprüft)	
Spielvariations-Möglichkeiten (überprüft)	
Schwierigkeitsgrad (überprüft)	
Sprache (überprüft)	
Maximale Anzahl der Spieler (überprüft)	

Zwischennote

Aufwertung

100%

1,59

0,10

Neue Einheiten, Völker und Missionen können aus dem Internet geladen werden.

sehr gut

gut

PREIS/LEISTUNG

PREIS (unverbindliche Empfehlung des Herstellers)

PREISEMPFEHLUNG (günstigstes Angebot, das die Redaktion diesen Monat fand)

Berechnung des Preis-Leistungs-Verhältnisses (Note mal Preis)

80 Mark

70 Mark (Karstadt, bundesweit)

1,39 x 90 = 111,20 = gut

Dieses gigantische Schlachtschiff transportiert Ihre Einheiten zu den diversen Einsätzen.