



Feldzug für Denker

GROUND CONTROL 2

Krieg um die Kolonie: Die Echtzeit-Schlachten fordern Profis mit taktischer Tiefe. Doch KI-Aussetzer verhindern den Aufstieg in den Wertungsolymp.

Damenbesuch ist für gewöhnlich ein Grund zur Freude. Doch wenn die Gute Atombomben und Soldaten mitbringt, gibt's Ärger: Im Echtzeit-Taktikspiel **Ground Control 2** verteidigen Sie Ihre Heimatkolonie gegen die fiese Imperatorin Vlaana und schlagen in der Rolle des Kommandanten Jacob Angelus fordernde 3D-Bodenkämpfe ohne Basisbau.

Ground Control 2 strotzt vor Klischees: Edler Held, Zigarren qualmender General und Vete-

ran mit Augenklappe gehören zum üblichen Kriegsdrama-Fundus. Dennoch motiviert die Handlung durch überraschende Wendungen. Im Zuge der beiden Kampagnen zu je zwölf Missionen befehlen Sie zunächst die Kolonisten-Armee NSA und danach die Viron-Aliens. Als Gegner halten Vironen und das (nicht spielbare) Imperium her.

Komm' zum Punkt

Fast alle Aufträge drehen sich um die Einnahme neutraler

Kontrollpunkte: Je mehr Ziele Sie erobern, desto stärker fließt Geld für frische Truppen. Wenn Sie viele Einheiten befehlen, wird der Geldregen dünner – ähnlich wie in **WarCraft 3**. Per Iconleiste bestellen Sie Nachschub, den ein Dropship zu angetackten Landeplätzen bringt. Dieses stets gleiche Grundprinzip verpacken die Designer in kurzweilige Einsätze. Beispielsweise stürmen Sie unter Artilleriebeschuss einen Strand oder eskortieren eine Forscherin



Kalt erwischt: Gerade als wir die Landezone mit unseren Panzern erobern wollen, setzt das feindliche Dropship haufenweise Verstärkungen ab.

HEIKO KLINGE

Mit Perimeter und Ground Control 2 hat Science-Fiction-General Klinge diesen Monat gleich zwei Spiele zur Auswahl. Ich entscheide mich für Ground Control 2: Die Gefechte sind spektakulär, die Story fesselt mich mehr.

Klar, die KI schwächelt häufig. Mich stört das jedoch nur wenig, da ich als vorsichtiger Kontrollfreak meine Einheiten eh nur zentimeterweise über die Karte bewege. Wen das Weltkriegsszenario von Panzers stört, der greift zu.

»Kontrolle ist besser«



durch die Alien-verseuchten Straßenzüge einer Ruinenstadt.

In drei Missionen schleichen Sie ähnlich wie in **Commandos** mit einem kleinen Soldatentrupp. Skriptsequenzen sorgen für Spannung: So sehen Sie zum Beispiel, wie Späher die Flucht ergreifen, um ihre nahen Verbündeten zu warnen. Wenn Sie die Scouts nicht aufhalten, ist der Einsatz verloren. Macht aber nichts, da Sie im Gegensatz zu **Ground Control 1** jederzeit speichern dürfen.

Raketen oder Schild?

Die NSA führt 15 Einheiten ins Feld, die Viron-Armee 18. Jeder dieser Truppentypen verfügt über einen alternativen Feuermodus. NSA-Raketenwerfer etwa erzeugen auf Knopfdruck einen Energieschild, der nahe Einheiten vor Artilleriebeschuss schützt. Dicke Menschenpanzer hingegen transformieren in den Festungsmodus – dann sind sie zwar unbeweglich, aber schwer zu knacken. Nur wenn Sie die Modi taktisch klug nutzen und auf die richtige Mischung aus Infanterie, Fahrzeugen und Fliegern setzen, haben Sie in den Schlachten eine Chance.

Viele Einheiten der außerirdischen Viron unterscheiden sich kaum von ihren menschlichen Gegenstücken – der Raketen-

werfer der Aliens dient beispielsweise ebenfalls als optionaler Schutzschildgenerator. Netter Idee: Zwei Viron-Einheiten gleichen Typs dürfen verschmelzen. So entsteht etwa aus zwei Schwebepanzern ein riesiger Stahlkoloss – natürlich mit Festungsmodus. Bei Bedarf lassen sich die Truppen wieder trennen.

Füße und Flieger

Fußsoldaten sind kein Kanonenfutter, sondern besitzen individuelle Fähigkeiten. Denn nur sie dürfen Häuser besetzen und durch Wälder marschieren. Das bringt taktische Vorteile: Infanteristen nehmen in Gebäuden und Forsten deutlich weniger Schaden als auf freiem Feld. Zudem darf jeder beliebige Fußsoldat unbemannte Geschütztürme übernehmen.

Das Dropship bringt nicht nur Nachschub, sondern bleibt auf Ihren Wunsch nach der Lieferung für kurze Zeit vor Ort und greift in die Schlachten ein – Nachschub gibt's solange keinen.



Während Panzer ein besetztes Haus beschießen, ordern wir per Iconleiste Nachschub.



Gegen den Angriff unserer Flieger hat der feindliche Spähtrupp keine Abwehrmöglichkeit.

Über ein Upgrade-Menü rüsten Sie den Flieger auf und steigern

zum Beispiel seine Geschwindigkeit oder seinen Treibstoffvorrat,

TECHNIK-CHECK

AUFLÖSUNG

In der niedrigsten Auflösung (640x480) verpixelt Ground Control 2 so stark, dass Sie kleine Einheiten übersehen können. Benutzen Sie deshalb mindestens eine Auflösung von 800 mal 600 Bildpunkten.

RAM/FESTPLATTE

Um Ground Control 2 flüssig spielen zu können, benötigen bereits 256 MByte RAM. Mit 512 MByte beseitigen Sie die letzten Nachladeruckler. Auf der Festplatte belegt das Spiel lediglich 610 MByte Speicherplatz.

TUNING-TIPPS

- 1 Bei merklichem Ruckeln sollten Sie zuerst die Auflösung reduzieren, das bringt am meisten.
- 2 Wenn Ihr System bei größeren Gefechten in die Knie geht, reduzieren Sie die »Particle Emission«.
- 3 Mit dem Abschalten der unwichtigen »Shadows« vermeiden Sie Hänger bei Massenschlachten.
- 4 Auf schnellen Systemen können Sie Antialiasing aktivieren: Die Optik wirkt dadurch schärfer.

DIE PERFORMANCE-TABELLE (ALLE ANGABEN MIT 512 MBYTE RAM UND MAXIMALEN DETAILS)

CPU mit		Geforce 1/2 MX	Geforce 2/4 MX	Radeon 9000	Geforce 3/3 Ti	Geforce 4 Ti	GF FX 5600/Ultra	Radeon 9500 Pro	Radeon 9700/Pro	Radeon 9800 Pro	GF FX 5800/5900
1.200 MHz	800x600x32 1024x768x32										
1.600 MHz	1024x768x32 1280x1024x32										
2.000 MHz	1280x1024x32 1600x1200x32										

□ nicht möglich, nicht spielbar

■ stark ruckelnd, wenig Spielspaß

■ mäßig ruckelnd, noch spielbar

■ flüssiges Spielen möglich



Viron-Infanteristen attackieren mit Energiekanonen.



Blaues Energieschild und heilender Ingenieur (Mitte) schützen die befestigten Panzer.



Aus der Deckung sprengt unser Einzelkämpfer Fässer.

damit er künftig länger übers Schlachtfeld schweben kann.

Granaten von hinten

Die Formation Ihrer Truppen spielt eine wichtige Rolle, denn Stahlkolosse besitzen hinten nur eine schwache Panzerung – und sollten dem Gegner daher stets die Frontseite zuwenden. Sechs Aufstellungen stehen zur Wahl, darunter »Linie« und »Block«. Zudem gibt's Spezialangriffe wie Luftschläge oder Rauchgranaten, die Ihre Truppen verbergen. Solche Attacken knabbern allerdings stark am Geldbeutel.

Dank realistischer Sichtlinien lässt sich das 3D-Terrain prima für Hinterhalte nutzen: Hinter Häusern und Anhöhen können Sie Truppen verstecken, um Feinden in den Rücken zu fallen. Einheiten auf Hügeln richten zudem mehr Schaden an. Wettereffekte sind spielerisch sinnvoll: Regen, Schneefall und Sandstürme verringern die Sichtweite – ideal für Überraschungsangriffe.

Intelligenzschwäche

Die Computergegner haben häufig Aussetzer. Soldaten bleiben zum Beispiel selbst auf dem höchsten der drei Schwierigkeitsgrade unter Scharfschützen-Beschuss regungslos stehen. Außerdem greifen die Widersacher meist an derselben Stelle an und umgehen nur ab und zu Vorposten, um Kontrollpunkte im Hinterland zu erobern. Allerdings erledigen die doofen Gegner auf der höchsten Schwierigkeitsstufe selbst schwere Panzer mit wenigen Schüssen – eine Herausforderung für Profis.

DAS LANDUNGSSCHIFF



Das Dropship (hier die Viron-Variante) liefert für gewöhnlich Nachschub zu eroberten Landezone. Doch auf Wunsch bleibt der Flieger auf dem Schlachtfeld und greift in die Schlachten ein.

MICHAEL GRAF

Da lacht mein Feldherrenherz: Ground Control 2 bietet dank realistischer Sichtlinien und Feuermodi-Vielfalt massiv taktische Möglichkeiten. Greife ich den Feind frontal mit Panzerverbänden an, die ein Energieschild vor feindlicher Artillerie schützt? Oder lege ich im hügeligen Umland der gegnerischen Basis einen Hinterhalt? Ans Ziel komme ich meist nur mit dem richtigen Mix aus Fahrzeugen, Fliegern und Infanterie.

KI von gestern

Doch es gibt auch Grund zu weinen: Mit der Zeit stört mich trotz abwechslungsreicher Einsätze das immer gleiche Kontrollpunkt-System. Und die KI leistet sich zu viele Aussetzer – sowohl bei meinen eigenen Truppen als auch beim Gegner. Die Feinde überzeugen eher durch hohe Feuerkraft und zahlenmäßige Überlegenheit als durch schlaues Vorgehen. An der taktischen Tiefe ändert das jedoch nichts: Erfahrene Strategen können zugreifen.



»Taktik-Schwergewicht«

Ihre eigenen Einheiten nehmen häufig Umwege oder bleiben an Hindernissen hängen. Im Test blieb einer unserer Flieger in einer Schlucht stecken – obwohl sein Flügelmann den Abgrund überwunden hatte.

Koop-Multiplayer

Der Deathmatch-Modus bietet Mehrspieler-Gefechte für maximal acht Teilnehmer. Viel spannender ist allerdings die Kooperativ-Variante, in der Sie gemeinsam mit bis zu zwei Freunden die Missionen der Kampagne spie-

len – in beliebiger Reihenfolge. Zu Beginn jedes Auftrags teilen Sie die Einheiten per Team-Menü unter Ihren Mitspielern auf und übergeben zum Beispiel jedem eine Truppengattung.

Wie im Vorgänger stört die umständliche Maus- und Tastatur-Steuerung der 3D-Kamera. Nachschub und Dropship-Upgrades bestellen Sie komfortabel über eine zuschaltbare Menüleiste. Detailliertes Terrain und bunte Effekte erfreuen das Auge. Bäume und Sträucher wirken jedoch arg pixelig. **GR**

GROUND CONTROL 2 ECHTZEIT-TAKTIK

PUBLISHER: Vivendi Universal, (06103) 994 040
SPRACHE: Deutsch in Vorbereitung
RELEASE (D): 25.6.2004
AUSSTATTUNG: DVD-Box, 1 CD, 60 Seiten
CA. PREIS: 50 Euro
MULTIPLAYER: 1 Spieler pro Original
USK: ab 12 Jahre

☒ Internet (8 Spieler) ☒ Netzwerk (8 Spieler) ☐ Modem ☐ an 1 PC

MULTIPLAYER-MODI: Deathmatch, Kooperativ-Modus für zwei bis drei Spieler

3D-GRAFIKKARTEN:		PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 1/2 MX	GF FX 5600/Ultra	1.2 GHz CPU	1.6 GHz CPU	1.6 GHz CPU
Geforce 2/4 MX	Radeon 9500 Pro	128 MB RAM	256 MB RAM	256 MB RAM
Radeon 9000	Radeon 9700/Pro	610 MB Festpl.	610 MB Festpl.	610 MB Festpl.
Geforce 3/3 Ti	Radeon 9800 Pro	Geforce 2/4 MX	Geforce 4/4 Ti	GF FX 5800/5900
Geforce 4 Ti	GF FX 5800/5900			

LAUTSPRECHER: ☒ Stereo ☐ 2 vorne, 2 hinten ☐ 5.1 ☐ 6.1

EINGEWÖHNUNG: 20 Minuten **SOLO-SPASS:** 25 Stunden **MULTIPLAYER-SPASS:** 10 Stunden

EINSTEIGER			FORTGESCHRITTENER			PROFI			
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ALTERNATIVEN: Panzers (XX%, GS 07/04) XXX									
Perimeter (75%, GS 07/04) Innovative Echtzeit mit schwacher Atmosphäre.									

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG:

Einheiten mit zwei Feuermodi	Kontrollpunkt-Prinzip immer gleich
realistische Sichtlinien	schwache Gegner-KI
Kooperativ-Modus für Kampagne	Fehler bei Wegfindung
kurzweilige Missionen	Umständliche Kamerasteuerung
spannende Handlung	Parteien zu ähnlich

GRAFIK:	Gut
SOUND:	Gut
BEDIENUNG:	Befriedigend
MULTIPLAYER:	Gut
PREISLEISTUNG:	Gut

FAZIT: FORDERNDE ECHTZEIT-TAKTIK MIT KI-SCHWÄCHEN.

CD/DVD: Video-Special spielbare Demo

GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK E31