



Unter Raketenbeschuss stürzen sich die neutralen Kugel-Aliens todesmutig in den blau leuchtenden Schild unserer Basis.

Schilde hoch!

# PERIMETER

Dieses Echtzeit-Spiel fordert dank Erdarbeiten und Einheiten-Verschmelzung Abkehr von althergebrachten Taktiken.

Vor heftigen Niederschlägen schützt sich der moderne Mensch mittels Regenschirm. Doch wenn's Bomben und Granaten hagelt, hilft der Stoffschutz nicht: Im futuristischen Echtzeit-Strategie-Spiel **Perimeter** überdachen Sie Ihre Basis daher auf Knopfdruck mit einem undurchdringlichen Energieschild. Und auch sonst bringt der 3D-Titel frische Ideen ins ausgelutschte Genre.

Die Handlung ist schnell erzählt: In ferner Zukunft reist die Menschheit durch Dimensionstore von Welt zu Welt, und zwar an Bord riesiger Mutterschiffe. In den 27 Missionen der linearen Kampagne kämpfen Sie auf den Planetenoberflächen – allerdings kommt kaum Atmosphäre auf, da Sie häufig zwischen den drei Fraktionen wechseln: dem Imperium, den Harkback-Häretikern und der Exodus-Partei.

## Der Hügel muss weg

In den Einsätzen sollen Sie meist das Tor zur nächsten Welt erobern. Neben neutralen Aliens und feindlichen Mutterschiffen müssen Sie auch mit Bergen und Tälern fertig werden – denn per Terraforming-Einheit gestalten Sie das Gelände um. Nur zwei Optionen stehen zur Verfügung, doch die sind spielerisch sinnvoll: Sie erzeugen entweder

ebenes Bauland oder halten mit Wassergräben Bodentruppen auf. Explosionen reißen Krater in die Landschaft, die Gebäudebau unmöglich machen, Einheiten aber nicht behindern.

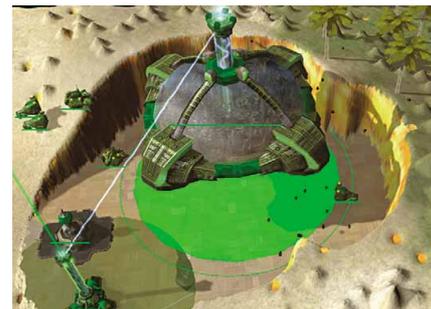
Pro Auftrag stehen Ihnen lediglich fünf Terraformer zur Verfügung. Da diese zugleich als Konstrukteure für die 24 Gebäude (Forschungslabore, Lasertürme etc.) dienen, müssen Sie häufig entscheiden, welches Projekt Vorrang hat: Erweiterung der Basis oder Erdarbeiten.

## Saft fürs Schild

Energie ist die einzige Ressource der drei Parteien. Ähnlich wie die Protoss in **StarCraft** errichten Sie Generatoren, die nahe Gebäude mit Saft versorgen. Diese Stromerzeuger müssen ein Netzwerk bilden und mit dem Mutterschiff in Kontakt stehen. Bei großen Lagern fehlt allerdings selbst er-



Da unser Mutterschiff nicht landen kann, markieren wir die Umgebung per Terraforming-Werkzeug.



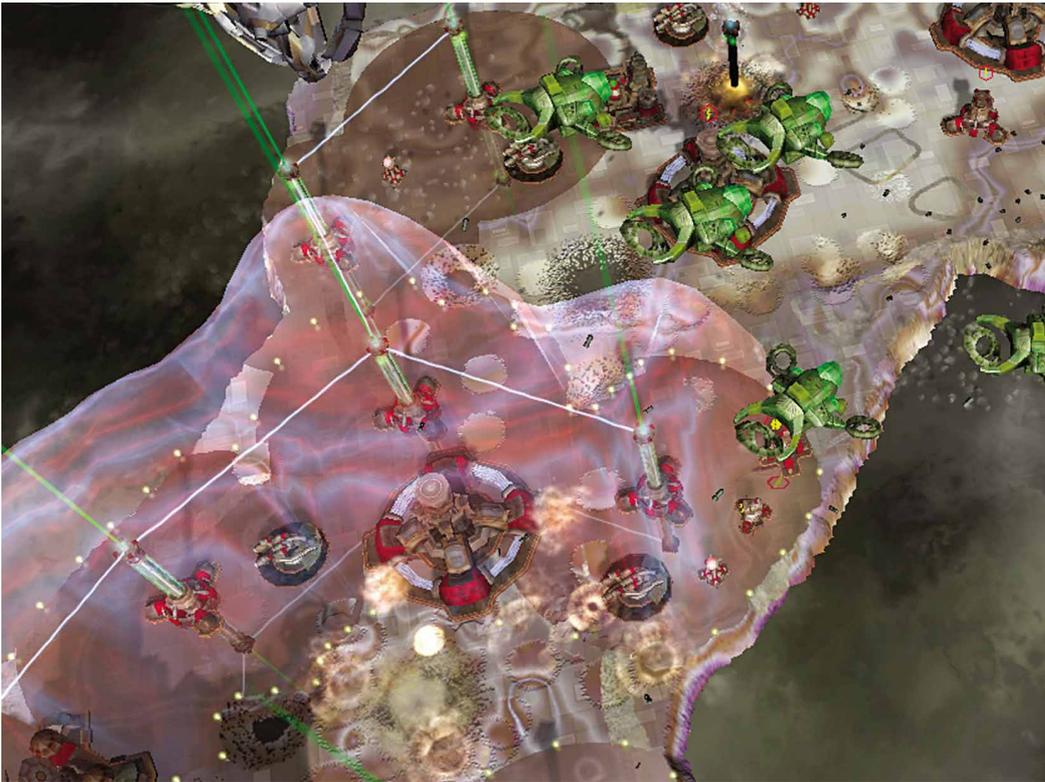
Dann tragen Drohnen flüssig animiert die Berge ab – das Schiff kann auf dem glatten Grund aufsetzen.



Bei großen Lagern geht schnell die Übersicht verloren.



Stellenweise stören Grafikfehler (dunkle Flächen).



Den Angriff unserer grünen Bomber wehrt die gegnerische Basis mit einem undurchdringlichen Schutzschild ab.

fahrenen Strategen der Überblick im Stromnetz. Überschüssige Energie wandert aufs Konto und dient zur Bezahlung von Einheiten, Gebäuden und Erdarbeiten.

Energieknoten sind zugleich Generatoren fürs Schutzschild. Nur wenn Sie die Knoten richtig verteilen, deckt die Barriere die gesamte Basis ab und schützt vor Beschuss. Wenn Sie den Schild aktivieren, sinken die Energierese-

serven rapide. Also müssen Sie den Einsatz der Barrikade bei Angriffen genau timen.

### Truppen-Schmelztiegel

Jede der drei Gruppierungen nutzt dieselben 16 Standardeinheiten. Darunter finden sich neben Bodentruppen wie Panzern auch Flieger (Bomber etc.) sowie unterirdische Bohrertruppen. Viele dieser Truppen verfügen über Spezialfähigkeiten: Bohrer wühlen zum Beispiel den Boden auf und verhindern so Bebauung. Außerdem besitzt jede Partei vier individuelle Einheiten – etwa den imperialen Leech, der Gebäuden Energie entzieht. Die Kämpfer steuern Sie nicht einzeln, sondern in bis zu fünf beliebig großen Gruppen eines Typs.

Ungewöhnlich: Fahr- und Flugzeuge purzeln nicht fertig aus der Fabrik, sondern entstehen aus Infanteristen – denn Soldaten, Offiziere und Techniker verschmelzen auf Knopfdruck zum gewünschten Kampfverband. Drei Offiziere ergeben beispielsweise einen Laserbuggy. Dadurch gewinnen die Gefechte an Dynamik: Wenn etwa Bomber anrücken, verwandeln Sie Ihre Panzer in Raketenwerfer und schießen die Flieger ab.

### KI-Genie

Selbst auf dem niedrigsten der drei Schwierigkeitsgrade beherrschen die aggressiven Computergegner komplexe Manöver: Im Test baute die KI direkt neben

unserer Basis Haubitzen – und zwang uns so, den Energieschild zu aktivieren. Dann umfuhr sie die Barriere mit Panzern, fand eine Schwachstelle und schlug zu. Da der Schild alle Energiereserven verbraucht hatte, konnten wir zerstörte Einrichtungen nicht mehr aufbauen. Aussetzer leisten sich die Feinde selten.

### Klick und gut

Die Steuerung funktioniert gut: Über eine Leiste am unteren Bildschirmrand erteilen Sie Bauaufträge und wählen Armeen an. Und beim Terraforming markieren Sie per Maus das Terrain, das eingeebnet werden soll. Zu Fehlbedienungen kommt es nur selten – etwa, wenn Sie Fußsoldaten versehentlich ins (tödliche) Wasser schicken.

Grafisch hinterlässt **Perimeter** einen zwiespältigen Eindruck: Stufenlose Terraforming-Effekte stehen detailarmen Einheiten gegenüber. Stellenweise zeigten sich in unserer Testversion Fehler bei der Schattendarstellung, die verschwanden, sobald wir das Spiel minimierten und anschließend wieder aufriefen. Publisher Codemasters plant trotz unserer Hinweise derzeit keinen Patch. **GR**

### MICHAEL GRAF

Perimeter wandelt fernab ausgetretener Echtzeit-Pfade. Ob Schutzschild, Terraforming, Einheiten-Verwandlung oder schlaue KI – das Spiel fordert erfrischendes Umdenken und taktisches Geschick. Klar, dass bei all den ungewöhnlichen Ideen die Eingewöhnung schwer fällt. Einsteiger sollten daher besser zur klassischen Konkurrenz greifen.

Schade nur, dass die Atmosphäre auf der Strecke bleibt: Das Science-Fiction-Szenario wirkt seelenlos, die wirre Handlung der Kampagne motiviert kaum zum Weiterspielen. Und die Grafikfehler nerven stellenweise gewaltig. Doch wenn mich die KI wieder an die Wand spielt, ist der Stimmungs-Makel vergessen: Profi-Strategen auf der Suche nach neuen Herausforderungen dürfen zugreifen. Für mich ist Perimeter jedenfalls das innovativste Echtzeit-Strategiespiel 2004.

»Erfrischend anders«



**PERIMETER** ECHTZEIT-STRATEGIE

PUBLISHER: Codemasters, (0044 1926) 816 065

SPRACHE: Deutsch in Vorbereitung      RELEASE (D): 21.5.2004

AUSSTATTUNG: DVD-Box, 1 DVD, 34 Seiten      CA. PREIS: 50 Euro

MULTIPLAYER: 1 Spieler pro Original      USK: ab 6 Jahre

Internet (4 Spieler)     Netzwerk (4 Spieler)     Modem     an-1 PC

MULTIPLAYER-MODI: Deathmatch

3D-GRAFIKKARTEN:	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 1/2 MX	1,0 GHz CPU	1,4 GHz CPU	2,0 GHz CPU
Geforce 2/4 MX	128 MB RAM	256 MB RAM	512 MB RAM
Radeon 9000	3,5 GB Festpl.	3,5 GB Festpl.	3,5 GB Festpl.
Geforce 3/3 Ti	Geforce 2/4 Mx	Geforce 4/4 Ti	Geforce FX 5600/Ultra
Geforce 4 Ti	Radeon 9800 Pro		
	GF FX 5800/5900		

LAUTSPRECHER:  Stereo     2 vorne, 2 hinten     5.1     6.1

EINGEWÖHNUNG: 2 Stunden    SOLO-SPASS: 18 Stunden    MULTIPLAYER-SPASS: 7 Stunden

EINSTEIGER			FORTGESCHRITTENER				PROFI		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ALTERNATIVEN: C&C Generäle (89%, GS 10/03) Flotte, futuristische Echtzeit-Strategie.									
Ground Control 2 (80%, GS 07/04) Fordernde Echtzeit-Taktik mit KI-Schwächen.									

