

## Flacher Weltraum

# Conquest

Digital Anvils Echtzeit-Strategiehoffnung konnte bei Ubi Soft endlich eine neue Heimat finden. Hat die lange Odyssee im 3D-All dem Spiel geschadet?



Auf Video-CD:  
Video Special



www.gamestar.de:  
zusätzliche Bilder  
in Screenshot-Galerie

Es ist doch wirklich zum Auswachsen: Kaum setzt die Menschheit einen Fuß vor die Haustür des Sonnensystems, lauert dort schon eine widerliche Alienrasse. In **Conquest** heißen die Bösewichte Mantis, sind stinkende Insekten und auch sonst eher unsympathisch. Zum Auftakt der diplomatischen Beziehungen mit der Menschheit löschen sie erst einmal die gesamte Bevölkerung eines nahe gelegenen Planeten aus. Als kompetenter Kommandant sollen Sie den Käfern heimleuchten.

Noch vor der Gründung von Digital Anvil 1996 machte sich Chris Roberts Gedanken über ein Echtzeit-Strategiespiel im Weltraum. Sein **Conquest** sollte das Spielprinzip von **StarCraft** auf 3D-Raumschlachten übertragen und verbessern. Nach der Übernahme von Digital Anvil wollte der neue Besitzer Microsoft das fast fertige Spiel aber nicht haben. Jetzt werfelt Produzent Eric Peterson mit seinen

Feverpitch Studios im Auftrag von Ubi Soft an dem Titel. Wir haben uns mit einer sehr fortgeschrittenen Version in den Konflikt mit den Mantis gewagt.

## Löcher im All

Ausgangspunkt aller Missionen ist eine Basis, die Sie rund um einen Planeten anlegen. Weil der Platz im Orbit begrenzt ist, sollten Sie sich genau überlegen, welche Forschungseinrichtungen oder Werften die Heimatwelt umkreisen sollen. Zum Glück ist jeder Sektor mit Wurmlochern gespickt, die den Weg in andere Bereiche des Alls öffnen. Dort warten nicht nur frische Welten auf die Besiedlung, sondern auf Ihre Ernter auch neue Vorkommen an Erz und Gas. So sollen Sie nach und nach ein über mehrere Himmelskörper verteiltes Basis-Netzwerk errichten können. Voraussetzung ist aber, dass Sie sämtliche Wurmlöcher mit einem Sprungtor versehen. Sonst



Beim Sprung aus dem Wurmloch überraschen Mantis-Jäger und Träger die terranische Flotte. Das irdische Versorgungsschiff oben liefert Munition.

klappt der Nachschub für die Außenposten nicht, und die Schiffe an der Front liegen auf dem Trockenen. Während der Missionen werden Sie oft gezwungen sein, per Wurmloch schnell zwischen den Sektoren-Karten zu wechseln. Hoffentlich entpuppt sich das im fertigen Spiel nicht als Nervfaktor.

Sämtliche Einheiten haben nur begrenzt Munition an Bord und müssen hin und wieder zu Hause Nachschub abholen. Schlaue Admiräle stellen deshalb jedem Verband ein Versorgungsschiff zur Seite, das die Kämpfer auch in der Schlacht versorgt. Farbige Nebel nehmen zudem Einfluss auf die Flotte. Die Gaswolken verlangsamen die Raumschiffe, verhin-

dern ein Nachladen, oder setzen Schilde außer Kraft. Umsichtige Routenplanung ist vor größeren Truppenbewegungen also Pflicht. Formationsbefehle soll es in **Conquest** nicht geben. Kleinere Korvetten bilden aber automatisch einen schützenden Ring um schwere und langsame Raketen-Zerstörer.

## Bunt, aber platt

**Conquest** ist die lange Entwicklungszeit deutlich anzusehen. Im Weltraum zeigt sich die Grafik zwar meistens sehr bunt, die Nebel im Hintergrund wirken aber oft recht grob aneinander gestückelt. Die Waffeneffekte sind etwas mickrig: Laser und Raketenwerfer feuern wenig Furcht einflößend. **MS**



Basen umschließen immer einen Planeten. Das **Baufahrzeug** Forger produziert einen Verteidigungssatelliten. Die linke Karte zeigt den aktuellen Sektor, die rechte die bereits entdeckten **Wurmlöcher**.

## Conquest

**Genre:** Echtzeit-Strategie **Entwickler:** Ubi Soft  
**Termin:** Oktober 2001 **Ersteindruck:** Gut

**Markus Schwerdtel:** »Optisch ist Conquest das schwarze Schaf aus dem Digital-Anvil-Nachlass. Spielerisch steckt dafür umso mehr drin: Die wichtigen Wurmlöcher hüte ich wie meine Augäpfel. Allerdings sollten die Entwickler den Truppen unbedingt noch etwas mehr Details spendieren.«