

## Akte Digital\_Anvil/2

# Conquest

Schöne Schlachten mit viel dahinter: Ohne ausgefeilte Versorgungslinien geht Ihrer stolzen Raumflotte schnell die Munition aus.



Nichts gegen fulminante Lichteffekte, verschwenderische Explosionen und detaillierte 3D-Raumschiffe mit Schadenstexturen. Doch solche grafischen Glanzleistungen, die *StarCraft* wie das Relikt einer unterentwickelten Zivilisation wirken lassen, machen noch lange keinen Strategiehit. Dessen ist sich Chris Roberts, Digital Anvil-Gründer und Produzent von *Conquest*, durchaus bewusst: »Wir sind hier alle große Echtzeitstrategie-Fans. Aber wir wollten nur dann selber ein solches Spiel machen, wenn wir etwas wirklich Neu-

es zum Genre beitragen können.« Dass dem *Conquest*-Team tatsächlich einiges eingefallen ist, können wir nach eigenhändigem Probespielen der jüngsten Version vor Ort in Dallas bestätigen.

## Menschen und Mantis

In *Conquest* prallen drei Rassen aufeinander, die in gewaltigen Raumschiff-Schlachten um die Vorherrschaft im Weltraum kämpfen. In der 16 Missionen währenden Kampagne erleben Sie die Story aus Sicht der Terraner. Durch Bündnisse und Rebellenüberläufer steuert man im Spielverlauf

auch mal Einheiten der anderen Fraktionen. Die Mantis sind in großen Mengen auschwärmende Insektenwesen, die Celareons dagegen technisch hoch entwickelte Energiefritzen. In einigen zusätzlich angebotenen Trainingsmissionen lernen Sie die Besonderheiten und Spezialeinheiten der einzelnen Parteien kennen. Jenseits dieser Hauptstory lassen sich flotte Einzelschlachten gegen Computergegner oder



Bei der Verteidigung dieses mit wichtigen Bauten bestückten Planeten geben wir der Feindesflotte den Rest.

menschliche Mitspieler inszenieren; auch darin sollen Bündnisse möglich sein.

## Flotten-Versorgung

So weit, so *StarCraft*. Kommen wir zu den besonderen Gags von *Conquest*: Bei Eroberungsfeldzügen in feindlichem Territorium müssen Sie Ihre Flotte durch Versorgungsschiffe in Schuss halten. Nichts ist peinlicher (und tödlicher), als kurz vor der Vernichtung eines gegnerischen Hauptquartiers ohne Munition dazustehen. Die Nachschub-Nötigung lädt Sie zu interessanten Strategien ein: »Wenn mich eine Flotte angreift, nehme ich vor allem die gegnerischen Versorgungsschiffe ins Visier«, bekennt der in abendlichen Netzwerk-Turnieren gestählte Chris Roberts.

In Ihrem Heimat-Sternensektor tummeln sich verschiedene Planetentypen, die durch



Sie können die Kamera rotieren und ins Geschehen zoomen, um solche schicken Flottenmanöver in Nahaufnahme zu bewundern.



Der terranische **Fabricator** errichtet Fabriken und Forschungszentren im Planetenorbit.

Raffinerien Rohstoffe in die Kaffeekasse spülen. Zusätzlich Naturalien ernten Sie in Nebula-Feldern und Asteroiden-Ringen. Im Planetenorbit werden auch die zahlreichen Fabriken und Forschungsbauten installiert, die Grund-

lage für Flottenaufbau und Technologie-Fortschritte sind. Jede der drei Parteien hat Spezialeinheiten, doch durch einen kleinen Trick können zum Beispiel Terraner exklusive Mantis-Trägerschiffe bauen: Mit einem aufgerüsteten Assault-Schiff dürfen Sie kurzerhand gegnerische Fabriken übernehmen und fortan fröhlich Feindestechnologie produzieren.

## Kämpfen und kämpfen lassen

Das Spielfeld besteht aus bis zu 16 Sektoren, die durch WurmLöcher verbunden sind.



Schiffe und Laser-Türme sichern das Wurmloch zum Nachbarsektor. Unten links sehen Sie die Statistik des ausgewählten **Schiffs**. Daneben zeigt die Karte das derzeitige **System**, und rechts ist die **Sektoren-Übersicht**.



Als spielerische Alternative zu den Terranern haben die insektoiden **Mantis** individuelle Spezialeinheiten und Rohstoff-Bedürfnisse.

Diese Durchgangsstationen sind von entsprechender strategischer Wichtigkeit, ein Feature, das dem Einzellevel-linearen **StarCraft** abgeht. Wenn in mehreren Sektoren gleichzeitig gewaltige Flotten aufeinanderprallen, droht dem besten Strategen Überlastungsgefahr. Doch minder

wichtige Flottenmanöver können Sie delegieren: In der Akademie werden acht verschiedene Admiral-Persönlichkeiten geschult. Ordnen Sie dem Computer-Offizier die Führung einer Flotte zu, geben Sie ein Ziel vor (»Verteidige diesen Planeten«), und schon legt der getreue Helfer los. **HL**

## Conquest

**Genre:** Echtzeit-Strategie **Hersteller:** Digital Anvil  
**Termin:** 4. Quartal 2000 **Ersteindruck:** Sehr gut

**Heinrich Lenhardt:** »Conquest hat sich mächtig gemauert: Die Grafik macht neugierig, die clevere Bedienung zieht einen schnell rein, das Versorgungslinien-Konzept fasziniert. Wenn auch Einheiten-Feintuning und Missionsdesign funktionieren, muss sich StarCraft vorsehen.«

## Interview mit Chris Roberts

**GameStar** Chris, du bist für deine Weltraum-Simulationen berühmt. Warum plötzlich ein Echtzeit-Strategiespiel?

**Chris Roberts** Die erste Idee zu Conquest kam schon während meiner Zeit bei Origin. Damals spielten mein Bruder Erin und ich viel Command & Conquer und sagten uns: »Wäre es nicht großartig, statt Bodentruppen Weltraum-Flotten im Stil von Wing Commander zu steuern?« Als wir Digital Anvil gründeten, war Conquest eines der ersten Spiele, das wir unbedingt machen wollten. Es hat lediglich ein bisschen länger gedauert, als wir dachten.

**GameStar** Das Nachschub-Management ist eine witzige Idee. Damit stellt ihr

euch gegen den seit einiger Zeit herrschenden Trend, den Ressourcen-Bereich immer mehr zu vereinfachen.

**Chris Roberts** Ich spiele eine Menge Echtzeit-Strategie und mag Extra-Features und Komplexität. Mir gefällt das Versorgungslinien-Konzept, weil es anders gemanagt werden muss als die sonstigen Ressourcen. In Age of Empires 2 hast du zwar theoretisch fünf Ressourcen, aber in der spielerischen Praxis laufen sie alle aufs Gleiche heraus.

**GameStar** Conquest hat eine 3D-Engine, aber konventionelle 2D-Spielfelder. Wie kam es zu dieser Mischung?

**Chris Roberts** Ursprünglich sollte Conquest ähnlich wie bei Homeworld volle

3D-Spielfelder haben. Wir haben die Idee aber verworfen, als wir den Fokus auf verschiedene Systeme, Ressourcen und viele Bauten richteten. Je mehr User-Interface wir dir dabei in den Weg legen, desto frustrierender wird es. Wir wollten diesen Aspekt vereinfachen und haben uns deshalb auf eine Spielfeld-Ebene beschränkt. Das Spiel dreht sich darum, Einheiten zu produzieren und Gegner anzugreifen – aber nicht um Entscheidungen wie »Komme ich besser von unten oder von oben?« **HL**



Lassen Sie sich vom scheuen Lächeln nicht täuschen: **Chris Roberts** ist bei den Conquest-Testpartien für seine vernichtenden Fregatten-Flotten berühmt-berüchtigt.