

Zurück in die Zukunft

Dark Reign 2

Ein traditionelles Echtzeit-Strategiespiel, bei dem die 3D-Grafik mehr ist als nur optischer Selbstzweck? Dark Reign 2 setzt auf vorsichtige Modernisierung und bewährte Tugenden gleichermaßen.



Auf Demo-CD:
exklusives
Video-Special

Zwei Parteien stehen sich unversöhnlich gegenüber – keine Vermittlung, kein Frieden scheint möglich. Auf der verstrahlten Erde des Jahre 2506 tobt die Schlacht zwischen den Sprawlers und der JDA. Die JDA-Anhänger leben in Saus und Braus in klimatisierten Kuppelstädten, während draußen in den radioaktiven Wüsten die Menschen ver-

hungern – sagen die Sprawlers. Die Sprawlers hingegen stehen freiwillig außerhalb der Gesellschaft, rauben, morden und bedrohen jedes Streben nach Ordnung oder Frieden – sagt die JDA. Da kommen Sie ins Spiel, als Anführer einer der beiden Seiten. Wenn Sie gewinnen, interessiert es niemanden mehr, wer zu Beginn die besseren Argumente hatte...

JDA geht in die Luft

Zwei Kampagnen zu je zehn Missionen warten auf Sie im Echtzeit-Strategie-Spiel **Dark Reign 2**. Beide gibt es in den handelsüblichen Abstufungen »leicht«, »normal« und »schwer«. Die Sprawlers setzen eher auf Masse und haben fiese Tricks drauf, während die JDA mit fliegender Infanterie und ähnlichen

Hightech-Truppen angreift. An den Fliegern lässt sich sehr schön das Schere-Stein-Papier-Prinzip beobachten, nach dem so viele Strategiespiele funktionieren: Die Flugsoldaten bleiben stets Sieger gegen normale Fußtruppen, da sie von denen nicht getroffen werden können. Wenn die Sprawlers hingegen ihr Raketen-verschiessendes Gogo-Fahrzeug

JDA-Truppen attackieren eine Sprawler-Ansiedlung; der Kraftfeldzaun im Vordergrund ist übrigens unpassierbar. (1024x768, Direct 3D)





Die Grafik von Dark Reign 2 sieht auch in der **stärksten Zoomstufe** noch gut aus: Beachten Sie das Mündungsfeuer und die Transparenzeffekte bei den Explosionen.

ins Spiel bringen, ist's mit Glanz und Gloria der fliegenden Helden rasch vorbei. Das Gogo wiederum bewegt sich quälend langsam und wird deshalb leicht zur Beute flinker Fußsoldaten, womit sich der Kreis schließt.

Immer etwas Neues

Bereits in der Preview-Version haben uns die stimmungsvollen Missionen überzeugt: Zahlreiche, in der Grafik-Engine abgespulte Zwischensequenzen illustrieren das Geschehen, ständig passiert Unvorhergesehenes, die Missionsziele selbst sind abwechslungsreich. Mal eskortieren Sie verwundbare Verbündete, mal schickt Sie

das Oberkommando gegen eine feindliche Sendestation, mal suchen Sie ein Artefakt. Auf sinnfreie »Erledigen Sie alle Gegner«-Einsätze will **Dark Reign 2** verzichten. Entgegen der ursprünglichen Ankündigungen werden Sie auch ganz normal Basen bauen, Fahrzeuge herstellen und Ressourcen abbauen, wie man es beispielsweise aus **C&C 3** kennt. Anfangs hatten die Entwickler vor, frische Kämpfer nur auf Bestellung und mit großer Zeitverzögerung einfliegen zu lassen.

Ohne Sonne kein Strom

Die 3D-Landschaften von **Dark Reign 2** sind nicht nur

ansehnlich, sondern sollen auch spielerisch Sinn machen. Höher gelegene Positionen lassen Ihre Truppen weiter schießen, außerdem lichtet sich Schlachtennebel etwas mehr. Das Spiel arbeitet zudem mit echten Sichtlinien – was Ihre Krieger nicht sehen, greifen sie auch nicht an. Auch der Wechsel von Tag und Nacht wird simuliert, ebenfalls nicht nur des hübschen Effekts wegen: Infanterie ist nachts im Vorteil, außerdem funktionieren die Sonnenkollektoren nicht – wohl dem, der sich tagsüber einen Energievorrat angespart hat. Auch Wettereffekte, die sich auf die Truppen auswirken, sind geplant.

Keine Angst übrigens vor der Steuerung; Zwar sollen Sie auf Wunsch wie in anderen 3D-Spielen die Kamera frei bewegen können, **Dark Reign 2** gibt jedoch eine Reihe von festen Perspektiven vor, die den Funktionstasten zugeordnet sind und jederzeit abgerufen werden können. Wenn Sie wollen, sehen Sie genau wie in **Age of Empires 2** von schräg oben aufs Spielfeld.

Sehr angenehm ist eine neue Komfortfunktion; Ihre Gebäude sind über eine Leiste am Rand jederzeit anwählbar, damit Sie nicht ständig zur Basis zurückscrollen müssen, um etwa neue Panzer in Auftrag zu geben.

Wie im Pay-TV

Für das Multiplayerspiel hat sich der Entwickler Pande-

mic, der übrigens auch **Battlezone 2** programmierte, einiges einfallen lassen: Neben den üblichen Gefechten soll es anspruchsvollere Modi wie »Capture the Flag« geben, auch ein kooperatives Spiel ist geplant. Für Weltenbastler wird ein Editor beiliegen, mit dem sich problemlos 3D-Karten erstellen lassen. Falls Sie zu den Leuten gehören, die ihre Leistungen gern archivieren: Jede Schlacht soll sich



Während die **JDA** (oben) auf schick-futuristisches Design setzt, sehen die schwerbewaffneten **Sprawler-Soldaten** eher düster und böse aus.

aufzeichnen lassen, in diesen Filmen können Sie dann Ihre Siege aus allen möglichen Kamera-Perspektiven betrachten. Und potenziellen Opponenten schon mal Angst machen, indem Sie ihnen den Streifen übers Internet schicken. **GUN**



Sprawler-Angreifer beharken eine wehrlose **JDA-Fahrzeug-Fabrik** aus vollen Rohren. (640x480, Direct 3D)

Dark Reign 2

Genre: Echtzeit-Strategie **Hersteller:** Activision
Termin: 2. Quartal 2000 **Ersteindruck:** Sehr gut

Gunnar Lott: »Schöne Schlachtfelder, zwei einigermaßen unterschiedliche Parteien und eine coole Story – Dark Reign 2 will mehr bieten als Hochglanz-3D. Science-fiction-Strategen dürfen schon mal gespannt sein.«