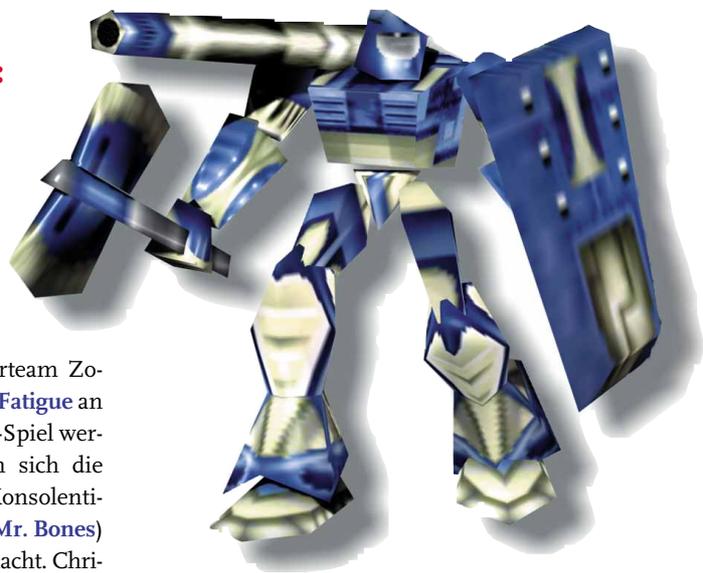


Berstendes Metall aus dem Baukasten

Metal Fatigue

Nie wieder lahme Panzer
oder verletzte Infanteristen:
Stärken und Schwächen
Ihrer Elitetruppen haben Sie
künftig in der Hand.



Es müssen nicht immer Maschinengewehre sein: Die gigantischen Kampfroboter in Psygnosis' Echtzeit-Strategiespiel **Metal Fatigue** zerlegen ihre Gegner auch mal mit riesigen Äxten. Oder mit Energieschwertern. Oder mit Hämmern. Solche Entscheidungen liegen ganz bei Ihnen – denn als General dürfen Sie Ihre Metallkrieger in 30 Missionen nach Lust und Laune selbst zusammenschrauben. Die Schlachten mit den Eigenbau-Robotern entstehen derzeit bei dem

jungen Entwicklerteam Zono, das mit **Metal Fatigue** an seinem ersten PC-Spiel werkelt; zuvor haben sich die Amerikaner mit Konsolentiteln (**Spiderman**, **Mr. Bones**) einen Namen gemacht. Christian Schmidt war für GameStar vor Ort in Los Angeles und hat fleißig martialische Combots gebastelt.

Robo-Werkstatt

Auch in **Mech Commander** steuerte man Riesenroboter, doch in **Metal Fatigue** dürfen Sie Ihre Truppen sogar wäh-

rend der Schlacht ausrüsten. Jeder der Stahlkolosse besteht aus vier Einzelteilen: Die Wahl des Beinpaars entscheidet über die Schnelligkeit, Standfestigkeit und Tragkraft des Roboters, der darübergeschraubte Torso beeinflusst die Schildstärke,

trägt zusätzliche Waffen oder läßt Ihren Combot per Jetpack abheben. Die beiden Arme bestücken Sie mit allerlei Kriegsgerät, vom Lasergewehr bis zur gigantischen Streitaxt. Mit ein paar Mausklicks erschaffen Sie so einen fliegenden Raketenbot oder einen schwertschwingenden Nahkämpfer.

»Wenn ein Roboter mit einer scharfen Waffe wie dem Laserdegen zuschlägt, trennt er schon mal den Arm des Gegners ab«, verdeutlicht Designer Jason Hough das Erbeuten neuer Technologie. Solche Schlachtrümpfer dürfen Sie jederzeit aufheben und einem eigenen Combot anschweißen, um den Feind mit dessen Waffen zu schlagen. Auf Befehl schleppen Ihre Arbeitsvehikel die wertvolle Beute auch zu den Forschungslabors, damit Ihnen die neue Technik künftig immer zur Verfügung steht. Gelegentlich sollen Sie auf den Karten auch über vergessene Alien-Stützpunkte stolpern.

Während die Schlacht zwischen den Metallkriegern auf Hochtouren läuft, rücken unten Flieger als Verstärkung an.



Wenn Sie die besonders harten Wächter bezwingen, winken zur Belohnung schlagkräftige Extrawaffen.

Die Reserve-Armee

Die kampfstarke Combots haben ihren Preis; falls die Finanzen mal knapp sind, sollten Sie besser zu konventionellen Einheiten greifen. Panzer und Artillerie sehen neben den 20-Meter-Kriegern zwar wie Spielzeugautos aus und zersplittern schon nach einem einzigen Schwinger, lassen sich aber in rauen Mengen produzieren. Als Arbeitstiere setzen Sie behäbige Hovercrafts ein; die Allzweckfahrzeuge gewinnen Energie aus Lava, reparieren angeschlagene Combots und errichten Gebäude.

Als besonderen Gag wird **Metal Fatigue** über wandernde Mauern verfügen: »Wir haben uns immer über die



Ein typischer Kampf: Vor seiner Vernichtung verliert der rote Roboter **einen Arm**, den der Sieger nach Absprengung einer eigenen Gliedmaße aufnimmt.

festen Mauern in **C&C** geärt, weil die Basis oft darüber hinauswuchs«, erklärt Jason Hough. »Unsere Türme können sich auch nach dem Bau über das Gelände bewegen, sind in dieser Zeit aber sehr verwundbar.« Je nach Bedarf sollen Sie den Befestigungen außerdem verschiedene Geschütztürme aufpfropfen dürfen, die sogar Spähsonden ins Feindesland aussenden können.

Im Himmel wie auf Erden

Neben der Erdoberfläche existieren in jeder Mission gleichzeitig noch zwei weitere Ebenen. Im Orbit schweben kleine Felsinseln, die sich für die Installation von Sonnenkollektoren eignen. In unterirdischen Höhlensystemen finden Sie dagegen besonders lukrative Lavabecken. Zwischen den Ebenen wechseln Sie per Icon-Klick, Ihre Einheiten verfrachten Sie mit speziellen Teleportern nach oben oder unten. Durch die zusätzlichen Spielfelder soll **Metal Fatigue** enorm an taktischer Tiefe gewinnen: Die Gewölbe sind zwar zu eng für Combots, spezielle Bohrfahrzeuge schaufeln Panzern aber einen Schleichweg in die Gegnerbasis. Umgekehrt spielen im Orbit fliegende Einheiten ihre Stärke aus. Damit Sie im Eifer des Gefechts die Übersicht nicht verlieren, lassen sich die Karten aller drei Ebenen gleichzeitig einblenden. Generell legt man bei Zono großen Wert auf Benutzerfreundlichkeit; so können Sie Ihren Fabriken mehrere Produktionsbefehle, Ihren Hovercrafts mehrere Bauaufträge und sogar Ihren Combots mehrere Angriffsziele auf einmal vorgeben. Für besonders Ungeduldige ist die »Prebuild«-Möglichkeit ge-



Unserem überraschenden **Luftangriff** ist die feindliche Basis wehrlos ausgeliefert.

dacht: Damit dürfen Sie noch vor Beginn einer Mission in aller Ruhe eine Grundbasis aufstellen, mit der Sie dann sofort ins Spiel einsteigen.

Schicke Duelle

Hügel im 3D-Terrain sollen echte strategische Bedeutung haben und sich hervorragend als Stützpunkte eignen. Dem Kern des Spiels, den Zweikämpfen der riesigen Combots, widmen die Grafiker von Zono besonders viel Aufmerksamkeit; dementsprechend schön sind die flüssigen Schwertstriche und gleißenden Feuersalven anzusehen. Ohne eine 3D-Karte im PC werden sich die Stahlkrieger aber erst gar nicht vom Fleck bewegen.

Daß sich hinter der schönen Fassade auch ein knackiger Computergegner verbirgt, dafür sorgt Strategieveteran

Mark Baldwin (**Empire, Perfect General**). Er verpaßt der KI zur Zeit unterschiedliche Persönlichkeiten; so spielt diese mal aggressiv, mal expansiv oder bevorzugt eine der drei Spielebenen. »Unser Ziel ist nicht, daß die KI ständig gewinnt. Das Ziel ist, den Spieler zu unterhalten«, beschreibt Baldwin seine Arbeit. Und daß **Metal Fatigue** ein sehr unterhaltsames Spiel werden wird, darauf deutet schon jetzt alles hin. **CS**



Im **Orbit** besiedeln Sie schwebende Felsinseln.

Metal Fatigue

Genre: Echtzeit-Strategie **Hersteller:** Psygnosis
Termin: Juni '99 **Ersteindruck:** Sehr gut

Christian Schmidt: »Sapperlott, es gibt tatsächlich noch neue Ideen im Genre. Soviel Innovation sichert Metal Fatigue auch die Daseinsberechtigung gegenüber langerehnten Favoriten wie Command & Conquer 3. Die spritzigen Roboterschlachten könnten sich als der Überraschungshit des Sommers entpuppen.«