Kommandieren und Erobern in 3D

Conquest

Der schöne Schein ist's nicht allein: Nach Homeworld ist ein weiteres SF-Echtzeit-Strategiespiel mit betörender Grafik in der Mache.

Echtzeit-Strategie von Digital Anvil? Erst als uns der Conquest-Chefdesigner Dan Orzulak an die Maus läßt, schwinden die anfänglichen Befürchtungen, einen schalen C&C-Clone vorgesetzt zu bekommen.

Schiffe verglühen

Augenfälligste Besonderheit ist die beliebig zoombare 3D-Grafik. Schlachten zwischen zwei Flotten geraten zu Spezialeffekte-Aufläufen, wie sie das Strategiegenre noch nicht gesehen hat. Raketen fliegen, Partikel bersten, Schäden sind genau zu erkennen, vernichtete Schiffe verglühen in gewaltigen Explosionen – äußerst befriedigend. Statt in das Fußgänger- und Panzer-Feeling andere Titel dieses Genres zu verfallen, soll sich der Conquest-Spieler wie ein Weltall-Admiral vorkommen. Die Raumschlachten erstrecken sich über mehrere Systeme, die durch Warpstationen miteinander verbunden sind. Damit Sie beim Ausbau Ihres Sternenimperiums nicht die Übersicht verlieren, können Aufgaben wie die Eroberung eines bestimmten Sektors auf Computer-Kommandeure delegiert werden. Es lohnt sich, diese Assistenten aufzupeppen, denn sie sammeln Erfahrungspunkte und werden dadurch zu immer wertvolleren Helfern.

Vernichtete Einheiten gehen in wahren Effektgewittern unter.

Weltraum-Fehde

Im Jahr 2151 macht die Menschheit Bekanntschaft mit einem insektenartigen Volk. Wie zu erwarten, hält sich die Harmonie zwischen beiden Parteien in Grenzen. Im munter ausbrechenden kosmischen Krieg haben Sie die Wahl zwischen Terranern und den Mantis genannten Aliens. Zwei weitere Völker lassen sich im Spielverlauf als Bündnispartner umgarnen. Nur im Multiplayer-Modus können alle vier Rassen von menschlichen Spielern gesteuert werden. Gierig durchstreifen Sie die Sonnensysteme, um neue, rohstoffreiche Welten zu erschließen. Gebäude und Fabriken lassen sich nur im Orbit von Planeten installieren; dicke Brummer mit viel Platz für Industrieanlagen sind entsprechend begehrt. Dan verspricht etwa 70 Einheitentypen, die sich völlig voneinander unterscheiden und zu strategischer Vielfalt einladen: »Mit einem Repulsor Beam kann man kleinere Feindschiffe einfach wegschubsen. Oder du holst die Burschen mit einem Traktorstrahl in deine Reichweite, falls sie fliehen. Die Mantis werden Kamikaze-Einheiten haben, es gibt auch Cloaking Ships mit Tarn-Torpedos.«

Eine Mantis-Flotte attackiert Industrieanlagen im Orbit des Planeten rechts oben.

Und jetzt die schlechte Nachricht: Vor dem Herbst '99 wird Conquest nicht erscheinen. Dan Orzulak und sein Team wollen sich für Missionen und Playtesting satte acht Monate Zeit lassen, damit der Spielspaß stimmt. HL

Conquest

Genre: Echtzeit-Strategie
Hersteller: Digital Anvil
Termin: 3. Quartal '99
Ersteindruck: Gut

Heinrich Lenhardt: »Sieht für ein Strategiespiel fast schon verdächtig gut aus. Dan Orzulak ist zum Glück ein Spielbarkeits-Fanatiker – ich bin sehr gespannt!«