

Dunkle Geschäfte

Shadow Company

Führen Sie eine Söldnertruppe auf der Suche nach Vergeltung durch realistische 3D-Schlachtfelder und dramatische Echtzeit-Gefechte.

Das Geschäft mit käuflichen Kriegern hat im Jahre 2014 Hochkonjunktur. Als Söldnerkommandeur reisen Sie zu den Krisenherden der Welt, wo Sie für Geld Revolutionen aufhalten, Terroristen bekämpfen oder Diktatoren bewachen. Bis zu jenem Tag, an dem Ihre Muttergesellschaft Sie nach einem verlustreichen Gefecht plötzlich im Stich lässt und die Verträge kündigt. Also gründen Sie schnurstracks Ihre eigene Firma, die **Shadow Company**. Ihr Ziel: genug Geld verdienen, um sich an den Verrätern zu rächen.

Jagged Commandos

Die Simulationsspezialisten von Interactive Magic versuchen seit geraumer Zeit, Ihre Produktpalette in Richtung der lukrativeren Genres Action und Strategie auszudehnen. Dazu verpflichteten sie unter anderem auch ein Entwicklerteam namens Sinister



Vom Hügel aus attackiert unsere **Scharfschützin** die Wachmannschaft am Flughafen. Die etwas »zerschossene« Menüleiste und der graue Himmel werden bis zur finalen Version noch überarbeitet.

Games. Weil dessen Mitglieder alle begeisterte Spieler von **Jagged Alliance** und **Commandos** sind, werkeln sie mit **Shadow Company** derzeit an einem Mix der bei-

den Vorbilder. Das 3D-Echtzeitstrategiespiel fanden wir bereits auf der Spielemesse ECTS eindrucksvoll. Jetzt haben wir uns die neuste spielbare Version angeschaut.

Auf dem Schleichpfad

Sie kämpfen sich durch neun Kampagnen, die sich jeweils in bis zu zehn Einsätze gliedern. Ob Sie gleich den Großangriff auf eine Feindkaserne wagen oder erst eine Funkstation ausschalten, mit der die Verteidiger sonst Verstärkung anfordern könnten, bleibt Ihnen überlassen. Auch die Missionen selbst lassen sich auf viele Arten

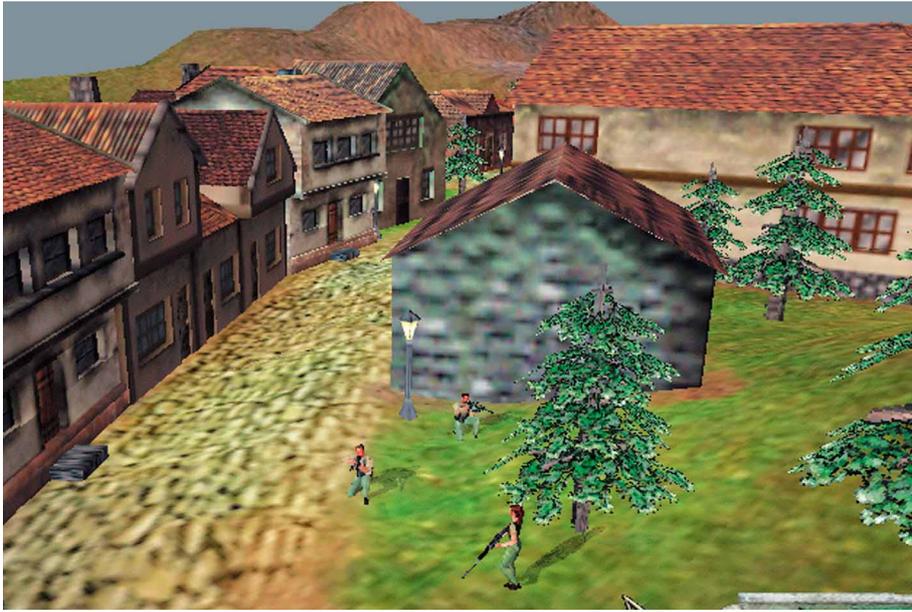
lösen. So können Sie wählen, ob Sie lieber mit zwei flinken Scharfschützen auf die Pirsch gehen, oder aber einen schwerbewaffneten Kommandotrupp entsenden. In den wenigsten Aufträgen müssen Sie sämtliche Gegner beseitigen. Meist ist es viel günstiger, die Wachtposten zu umgehen und nur an den Zielpunkten zuzuschlagen. Denn auch Ihre Elitekrieger können es nicht mit einer ganzen Armee aufnehmen.

Söldner mit Geschichte

Zu Beginn stellen Sie Ihr Team aus 16 Söldnern zusammen; maximal acht da-



Gegen unsere vier Elitekämpfer hat der **Wachtposten** keine Chance.



In diesem hübschen Dörfchen hat sich eine **feindliche Patrouille** versteckt.



von dürfen Sie in eine Mission schicken. Ähnlich wie bei einem Rollenspiel besitzen die Mietsoldaten rund 20 Charaktereigenschaften. Neben der Treffsicherheit mit verschiedenen Waffen (Pistolen, MGs, Granaten) finden sich auch Helikoptersteuerung oder Tarnung und sogar Humor (zur Stärkung der Truppenmoral) auf der Liste. Mit geeigneten Charakteren dürfen Sie auch mal einen Panzer kapern und mit dem Kettenfahrzeug durchs Gelände rumpeln. Im Verlauf der Kampagne lernen Ihre Streiter dazu. Wie bei **Jagged Alliance** soll jeder Kämpfer eine Hintergrundgeschichte und seine eigene Stimme besitzen.

Realistischer Häuserkampf

Die Einsätze spielen sich in einer frei zoom- und drehbaren 3D-Umgebung ab, die vor allem durch ihren Detailreichtum beeindruckt. Gebäude, Fahrzeuge und Natur machen einen realistischen Eindruck, die Söldner verfügen über zahlreiche Animationsstufen. Auf Tastendruck gehen Ihre Männer hinter Mauern in Deckung, robben

einen Hügel hoch oder spuren zum nächsten Baum. Auch jede Waffe, vom Wurfmesser bis zur Harpune, besitzt ein eigenes 3D-Modell. So erkennen Sie mit etwas Übung, wer das Sturmgewehr trägt, und wer die Panzerfaust. Sogar beim Waffenwechsel oder Austausch eines Magazins können Sie die Soldaten beobachten. Gebäude dürfen Sie bislang allerdings noch nicht betreten. Bei Sinister Games wird derzeit heiß diskutiert, ob dieses Feature in der Endversion enthalten sein soll. Vor allem bei mehrstöckigen Häusern ergäben sich Probleme mit der Darstellung, denn Transparenzeffekte sind äußerst aufwendig. Die Grafikpracht hat schon jetzt ihren Preis: Eine 3D-Karte ist zwingend notwendig.

Rumpelnde Stahlsärgе

Die Ketten der Panzerfahrzeuge passen sich sichtbar dem Gelände an, rumpeln über Steine und hinterlassen Spuren im Untergrund. Auf steilen Abhängen kommt ein Tank auch mal ins Rutschen. Beim Feuern zuckt das Geschütz zurück, und



Mit dem gekaperten **Panzer** ist die Kaserne kein Problem.

der Panzer wird vom Rückstoß durchgeschüttelt. Die Höhenstufen beeinflussen die Sicht- und Feuerreichweite Ihrer Söldner: Ein gut positionierter Scharfschütze auf einem Hügel ist nahezu unangreifbar. Sogar Tageszeit und Wetter ändern sich während der Missionen.

Obwohl die Gegner-KI erst zum Teil eingebaut ist, macht das Verhalten der

Computer-Soldaten bereits jetzt einen guten Eindruck.

Pfadfinder-KI

Ähnlich wie in *Commandos* scheinen die Feinde Schüsse zu hören und verfolgen sogar Fußspuren. Während unserer Probespiele kam es mehr als einmal vor, daß zuvor umgangene Wachtposten unseren Söldnern plötzlich in den Rücken fielen. **RS**

Ihr Kämpfer klagt einen **Pickup-Truck**.

Shadow Company

Genre: Echtzeit-Strategie **Hersteller:** I-Magic
Termin: März '99 **Ersteindruck:** Sehr gut

Rüdiger Steidle: »Vor allem die Gefechte mit den Scharfschützen haben mir viel Spaß gemacht. Das Anschleichen, Anvisieren und Ausschalten der Gegner ist unheimlich spannend. Bei der Atmosphäre hat *Jagged Alliance 2* allerdings noch die Nase vorn.«