

Im Mittelpunkt der Schlacht

Uprising 2

Lead and Destroy

Action, Taktik und Atmosphäre pur soll die Fortsetzung des packenden Action-Strategie-Mix' bieten.

Ganz allein steht er meist auf dem Schlachtfeld, der Held eines modernen Actionspiels. Wacker legt er sich mit Hunderten von mordlüsternen Monstern und bösen Bestien an, dringt tapfer in feindliche Hauptquartiere ein und tritt auch dem fürchterlichsten Endgegner ohne fremde Hilfe entgegen. Warum eigentlich? Wäre es nicht schön, sich auf Knopfdruck seine eigene Armee herbeizaubern oder sich ins Basislager zurückziehen zu können, um dort die erlittenen Blessuren zu heilen und sich auf den nächsten Kampf vorzubereiten?

Genau das soll **Uprising 2: Lead and Destroy** bieten. Wie im rund ein Jahr alten Vorgängerspiel klettern Sie in einen hochgerüsteten Wraith-Kampfpanzer, um sich heiße Kämpfe mit ekligen Außerirdischen zu liefern. Gleichzeitig ziehen Sie in Strategie-spiel-Manier eigene Fabriken empor und produzieren Einheiten, um dann genüßlich die Gegner aufzureiben, bis Sie schließlich deren Station in Schutt und Asche legen.

Außerirdische Kampfmonster

Moderne Helden kämpfen in **Uprising 2** nicht sinnlos,



Die aufwendigen Lichteffekte, mit denen diese gut bewachte **Trich-Fabrik** explodiert, sind neu.

sondern stets mit einem klaren Ziel vor Augen. Das heißt in **Lead and Destroy** schlicht »Trich« und ist die neue Alien-Gegnerrasse; nach einem internen 3DO-Scherz lautet die erfundene lateinische Bezeichnung der Biester übrigens Trichordata Sauriformae Sapiens. Die Außerirdischen stehen bei ihrem intergalaktischen Eroberungsfeldzug schon auf einigen der Erde vorgelagerten Planeten. Es ist nur noch eine Frage der Zeit, bis das erste Alien seinen Fuß auf Mutter Erde

setzt – und es wird Ihre Aufgabe sein, das zu verhindern. Die Einheiten der fremdartigen Kreaturen erinnern an absonderlich verformte

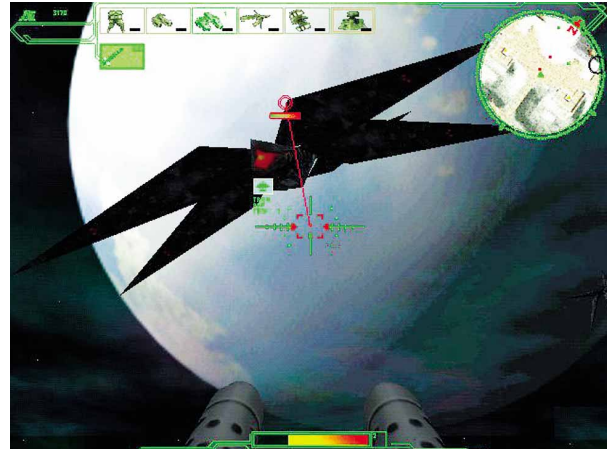


Funken zeigen, daß der Panzer von Aliens übernommen wurde.

Raumschiffe, wie sie etwa in **Babylon 5** vorkommen. Mächtige schwarze Panzer mit scharfen Kanten und rot glühendem Antrieb flitzen Ihnen entgegen, die bizarren Bauten der Außerirdischen strecken grotesk geformte Zacken in den Himmel. Die Gegner werden sich deutlich von den Truppenverbänden des Spielers unterscheiden. In Teil 1 war das noch anders: Da sah der Feind Ihren Truppen derart ähnlich, daß sich so mancher in einen Bürgerkrieg versetzt fühlte.



Die außerirdischen Panzer versuchen, Ihr Vehikel einzukreisen.



Vor einem hell leuchtenden Mond begegnet Ihnen ein Trich-Jäger.

Virtuelles Schlachtfeld

In **Uprising 2** sollen Sie immer das Gefühl haben, mitten in munter tobenden Kämpfen zu stecken. Links gleitet eine Armada feindlicher Alien-Panzer an die gerade eröffnete Front, rechts materialisiert sich in einem hellblauen Beam-Strahl ein Trupp gegnerischer Roboter-Soldaten und greift mit heftigem Laserfeuer Ihre Energiestation an. Aber zu spät – schon lässt Ihr schwerer Bomber seine Ladung auf das Hauptquartier fallen. Überall zischen Raketen durch die Luft, Trümmer wirbeln über das Schlachtfeld.

Das Programm wird deutlich mehr Spezialeffekte bieten als der erste Teil – in **Uprising 2** soll es richtig knallen. Die Entwickler der 3DO Company spendieren den meisten Waffentypen unverwechselbare Explosionen, Rauchfahnen oder sonstige optische Besonderheiten. Mit Torpedos etwa lassen sich engere Täler vollständig einnebeln. Die 3D-Engine kann künftig Wetterbedingungen wie Schnee oder Regen darstellen. Spieler mit besonders viel Rechenleistung im PC-Gehäuse dürfen sich sogar über in Echtzeit berechnete Schatten freuen.

Truppen auf Tastendruck

Tempo und Action stehen klar im Vordergrund. Wenn Sie Verstärkung brauchen, drücken Sie die entsprechende Taste, und Ihre Roboter, Panzer oder Jagdbomber werden herbeiteleportiert – sofern Sie rechtzeitig vorgesorgt haben und entsprechende Einheiten auf Lager sind. Ebenso flott schicken Sie Ihre Trup-

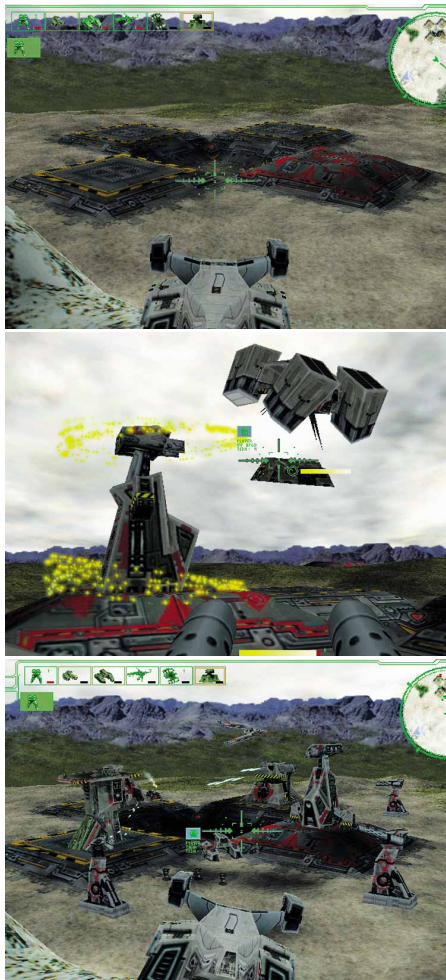
pen mit einem neuen Kampfauftrag zu einem anderen Ziel oder beordern die Blechkrieger in Ihr Quartier zurück, wo aus den angeschlagenen Panzern und Robotern im Recycling-Verfahren wieder neues Eisen und frische Energie gewonnen wird.

Außerdem wurde auch Ihr Wraith hochgerüstet. Neben unbegrenzter Standardmunition gibt's verschiedene Arten von Raketen, die stärk-

sten davon können mittlere Gebäude auf einen Schlag vernichten. Die absolute Oberwaffe wird in den späteren Missionen die »Nuke« sein: Diesen handlichen Atomsprenkopf legen Sie unbemerkt im feindlichen Lager ab, suchen dann schnell das Weite und gucken anschließend in aller Ruhe zu, wie in einer gewaltigen Detonation der Gegner fast komplett ausgeschaltet wird.



Im ewigen Eis eines fernen Planeten stürmen Ihre Truppen eine schwer befestigte Alien-Station.



Sobald Sie **Stahlplateaus** gefunden haben, rufen Sie eine **Zitadelle** herbei; wenig später steht die **Station**.

Komplexe Kampfaufträge

Im ersten Teil waren die Aufträge eher schlicht, meist säuberten Sie einfach das Kampfgebiet von feindlichen Einheiten. Künftig werden



In späteren Ausbaustadien können Sie per Funk massive **Satellitenangriffe** befehlen.

Sie auch komplexere Aufgaben bewältigen und beispielsweise verbündete Nachschubtransporter sicher hinter die feindlichen Linien geleiten, Aufstände in den eigenen Reihen niederschlagen oder nur eine bestimmte Basis vernichten müssen. Die Designer wollen das Spiel in drei Kapitel unterteilen. Im ersten Abschnitt erobern Sie verhältnismäßig irdisch anmutende Eistäler oder Grashügel auf erdnahen Planeten von den Trich zurück. Anschließend prügeln Sie sich auf fernerer Kolonien mit den garstigen Aliens, bevor

es ganz zum Schluß auf dem Planeten der Außerirdischen richtig zur Sache geht.

Basisbau für 3D-Generäle

Am Basisbau wollen die Entwickler nur wenig ändern. Sobald Sie leere Stahlfundamente auf der Karte ausgemacht haben, fordern Sie per Funk ein Hauptgebäude an, die sogenannte Zitadelle. Nur wenige Augenblicke später bringt ein gewaltiges Transportschiff den Turm und läßt ihn mit einem ordentlichen Rumms auf den Boden plumpsen. Der mächtige Koloss markiert die nähere Umgebung als Ihr Eigentum und verteidigt es mit seinen kräftigen Lasergeschützen vollautomatisch gegen anstürmende Gegnermassen. Wer lieber selbst Hand anlegt, beamt



Zwischen den Missionen führen aufwendige **Rendersequenzen** die Handlung fort.

sich per Tastendruck blitzgeschwindigkeit in die Festung. Um die Zitadelle herum bauen Sie dann weitere Gebäude. 3D-Generäle werden im fertigen Spiel beispielsweise aus Roboter-Kasernen, Panzerfabriken, Flugzeug-Hangars oder Energiestationen wählen können. Anschließend verteilen Sie noch ein paar Raketensilos – wahlweise gegen Luft- oder Bodentruppen – in der Landschaft, und fertig ist die Basis. **PS**



Wie in Strategiespielen müssen Sie den **Fog of War** erst aufklären.

Uprising 2

Genre: Actionspiel **Hersteller:** 3DO Company
Termin: Dezember '98 **Ersteindruck:** Sehr gut

Peter Steinlechner: »Uprising 2 gehört zu den großen Action-Hoffnungen. In Sachen Taktik und Atmosphäre legt es gegenüber dem Vorgänger deutlich zu.«