



Command&Conquer plus 3D-Action



Battlezone

Eine neue Ära der Echtzeit-Strategie hat begonnen:
Activisions grandioser Genre-Mix vereint die besten
Elemente aus Command&Conquer und rasanter
3D-Action – so hautnah haben Sie Ihre Panzer,
Sammler und Gebäude noch nie erlebt!

Die Truppen in **Command&Conquer** haben allen Grund, sauer auf ihren Chef zu sein: Während sie ständig in vorderster Front kämpfen müssen, erteilt der seine Order aus sicherem Abstand. So war's bisher bei jedem Echtzeit-Spiel, ob bei **Dark Reign** oder **Age of Empires**. Ganz anders **Battlezone** – hier sitzen Sie als General selbst in einem futuristischen Kampfgleiter, während Ihnen die Geschosse um die Ohren fliegen.

General & Kampfpilot

Auf Planeten und Monden unseres Sonnensystems flitzen Sie wie in einem 3D-Action-Spiel zwischen Ihren Gebäuden hin und her. Das Abwehrfeuer von Geschütztürmen streicht über Ihr Vehikel, und Feindeinheiten explodieren effektiv vor Ihrer Nase. Aus Ihrem Cockpit heraus kommandieren Sie im 3D-Gelände mobile Fabriken, Rohstoffsammler und Gefechtstruppen. Wenn etwas schiefgeht, bekommen Sie es hautnah zu spüren. Trotzdem ist der Strategiepart kein aufgesetzter Marketing-Gag, sondern wichtigster Bestandteil: Wer nur in Action-Manier herumballert und die Gebäude und Truppen dabei vernachlässigt, hat keine Chance. Somit spielt sich **Battlezone** tatsächlich wie **C&C** in 3D – ein neues Untergenre ist geboren.

Heißer Krieg

Battlezone beginnt in den späten 50er Jahren, als der kalte Krieg seinen Höhepunkt erreichte. Über der Beringstraße geht ein Meteorit



Vor der Frontscheibe unseres sowjetischen Gleiters explodiert eine amerikanische Fabrik.

tenschauer nieder, der ein fremdartiges Metall enthält. Es verfügt über einen biologischen »Bauplan«, der die Konstruktion von Raumschiffen ermöglicht. Der Rüstungswettlauf beginnt, und

spielen einen frischgebackenen, hochmotivierten NSDF- oder CCA-Offizier.

Raumschiff als Maus

Das Interface funktioniert wie bei **C&C**, Ihr Gleiter er-



Panzer, Scouts und ein Mech sammeln sich vor einer CCA-Basis.

wenig später brechen Astronauten der neugegründeten amerikanischen National Space Defense Force (NSDF) und der sowjetischen Cosmo Colonist Army (CCA) zum Mond auf. Da sich beide Machtblöcke schon auf der Erde nicht vertragen haben, bekämpfen sich die neuen Kolonien aufs Bitterste. Sie

setzt dabei die Maus: Mit seiner Schnauze zeigen Sie auf das Gelände, auf dem ein grünes Rechteck erscheint – Ihr Cursor. Wenn Sie den Gleiter oder das Fadenkreuz bewegen, wandert der Zeiger mit. Sobald er eine Einheit berührt, erscheint in Ihrem Cockpit-Display eine dünne Linie. Die führt zu einem ein-

Facts

- 29 Missionen
- 24 Truppentypen
- 26 Gebäude
- 7 Welten

Jörg Langer



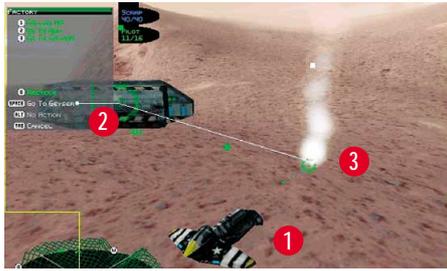
Ein neues Genre!

Bis vor einigen Jahren gab es fast nur rundenbasierte Strategiespiele. Dann kam **C&C**

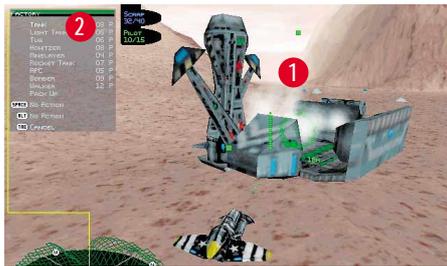
und wurde von Besserwissern als »Actionspielchen« verkannt. Trotzdem avancierte die Echtzeit-Taktik schnell zum beliebtesten und erfolgreichsten Strategie-Genre. Jetzt erweitert **Battlezone** eben dieses um den Faktor 3D. Und wieder wird es Leute geben, die das nicht mehr für »richtige Strategie« halten. Weit gefehlt: Alle Echtzeit-Elemente sind auch hier zu finden, nur ist der Blickwinkel ein anderer.

Vor allem das Interface von **Battlezone** ist genial. Die Missionen spielen sich komplex und spannend, Mehrspieler-Schlachten fesseln ebenso wie damals bei **WarCraft 2** oder **C&C**. Die kleinen Mängel (z.B. Übersicht) kann ich verschmerzen – schließlich sollen die zahlreichen zukünftigen Konkurrenten noch was verbessern können...

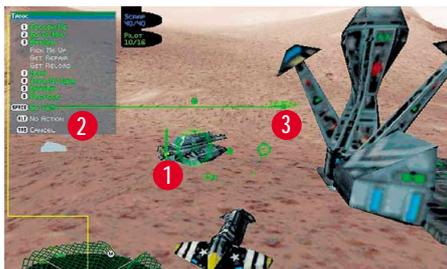
Das Interface:



Unser Gleiter (1), hier in der Außenansicht, beordert die mobile Fabrik (2) zu einem Geysir (3).



Wir befahlen der installierten Fabrik (1) per Auswahlmenü (2), einen Panzer zu produzieren.



Der Panzer (1) ist fertig. Mit dem Menü (2) können wir ihn zu einem beliebigen Geländepunkt schicken, indem wir die gewünschte Stelle anvisieren (3).

geblendeten Menü, mit dem Sie per Zahlentaste in Windeseile Befehle erteilen. Um einen Aufklärer zu bewegen, visieren Sie ihn mit Ihrem Fadenkreuz an und drücken die Leertaste. Jetzt zielen Sie einfach mit dem Fadenkreuz

auf die Stelle, zu der Ihr Aufklärer schweben soll, und drücken die gleiche Taste wie zuvor. Der Scout macht sich sofort auf den Weg.

Funk-Kommandos

Alle Einheiten sind in Gruppen unterteilt. So rufen Sie mit der »1«-Taste alle Offensiv-Truppen, mit der »2« alle Verteidiger auf. Die werden dann wiederum (von 1 bis 10) aufgelistet, so daß Sie jedes einzelne Fahrzeug blitzschnell herauspicken können. Das erwähnte HUD-Menü stellt verschiedene Befehle bereit, die das Vehikel auf Tastendruck ausführt. So können Sie Kampftruppen Angriffs- und Verteidigungsziele zuweisen, sie als Eskorte oder Wingmen einteilen oder auf die freie Jagd schicken. Wie in den meisten Echtzeit-Strategiespielen lassen sich mehrere Kämpfer zu einer Gruppe zusammenfassen und auf eine Funktionstaste speichern. Eine Radarkarte zeigt auch weiter entfernte eigene und feindliche Einheiten in einem Geländere relief an, alternativ gibt's noch eine 2D-Karte im **Warcraft 2**-Format. Wer eine Satellitenanlage errichtet, darf fortan eine große Drahtgitterkarte aufrufen.

Klassischer Basisbau

Die wichtigste Einheit in **Battlezone** ist der Recycler, der wie das mobile Baufahrzeug in **C&C** Gebäude, Roh-



Auf diesen umherwirbelnden Trümmern prangt noch der Sowjetstern.

stoffsammler und Geschütztürme herstellt. Wenn der Recycler verlorengeht, ist auch die Mission gescheitert. Das Ressourcensystem ähnelt ebenfalls dem des Echtzeit-Klassikers: Scavenger-Samm-

zeit Ihre komplette Basis verlegen. Produktionsanlagen wie Fabrik, Recycler oder Waffenkammer benötigen Energie aus Geysiren (die liegen jedoch unpraktischerweise meist ziemlich verstreut), Solaranlagen oder Windkraftwerken – je nach Planet.

Klasse statt Masse

CCA und NSDF kommen mit 24 Truppentypen aus, darunter leichte Aufklärer, Raketenpanzer und acht Meter hohe Mechs. Jeder Gleiter trägt bis zu vier verschiedene Waffen. Die können Sie austauschen, indem Sie bei einer Waffenkammer neue Module ordern und einsammeln. **Battlezone** bietet rund zwei Dutzend Kampfmittel – vom MG über diverse Raketen, Bomben, Minen



Auf der Venus behindert gelber Nebel die Sicht.

ler laden Metallschrott (von zerstörten Vehikeln) ein und bringen ihn zum Recycler, der daraus Baumaterial gewinnt. Die maximale Lagermenge ist absichtlich begrenzt, damit nicht Hunderte von Truppen in die Schlacht ziehen. Sämtliche Einheiten sind mobil; Sie können jeder-

Kampf um die Alien-Fabrik

Start: Missionszeit 00:00

Ankunft am Einsatzort

In meinem Grizzly-Panzer erreiche ich mit einem Recycler und einer mobilen Waffenkammer ein Hochplateau auf dem Mars. Hier brodeln zwei Geysire, und in der Nähe liegt ein erloschener Vulkan. Unser Auftrag: Erkundung des Vulkans bei Nav-Punkt 1.



Missionszeit 04:18

Wir errichten ein Basislager

Wir sind zu einem anderen Plateau gezogen, denn hier gibt es zwei Geysire. Der Recycler stellt zwei Sammler, Geschütztürme und eine Fabrik her. Plötzlich überfallen zwei russische Scouts unsere kleine Basis. Doch die Abwehrtürme zerschlagen den Überraschungsangriff, und ich breche in meinem Grizzly zum Vulkan auf.



Auf CD:
Demo mit sechs
Missionen



Im Tips-Teil:
Taktiken

und Mörsergranaten bis hin zum Donnerschlag, der das Gelände deutlich sichtbar mit Schockwellen durcheinanderwirbelt. Zu den je sieben Kampffahrzeugen gesellen sich noch Minenleger, Großtransporter und zwei Geschütztürme. Jede Kampfeinheit braucht einen Piloten. Deren vorgegebene Anzahl kann durch den Bau einer Kaserne erhöht werden. Explodiert ein Vehikel, rettet sich der Pilot oft per Schleudersitz

und tritt sofort dienstefrig zur Basis zurück.

Scharfschützen

Als Kommandant haben Sie nicht nur Befehlsgewalt über Ihre Kampffahrzeuge, sondern können auch in jedes einsteigen. Dazu springen Sie einfach aus Ihrem Vehikel, rufen das andere herbei und klettern hinein. Das funktioniert sogar bei Geschütztürmen. Wenn Sie zu Fuß marschieren, darf Sie kein Gegner erwischen – sonst ist die Mission unrühmlich gescheitert. Praktischerweise führen Sie neben einer simplen Plasmawumme ein Präzisionsgewehr mit sich. In dessen Zielfernrohr erscheinen feindliche Piloten als heller Fleck. Wenn Sie den Fahrer treffen, können Sie flugs sein Vehikel übernehmen und weiterkämpfen. Diese riskante Scharfschützen-Taktik wendet nicht nur



Hangars reparieren Truppen in 50 Metern Umkreis.

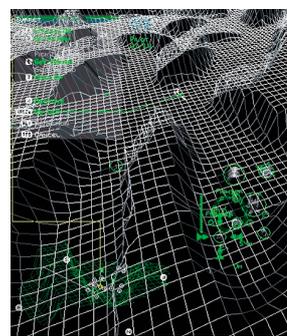


Ein NSDF-Bomber im Raubvogel-Look verglüht in einem Feuerball.

oft das Blatt, sondern macht auch einen Heidenspaß.

Flexible Missionen

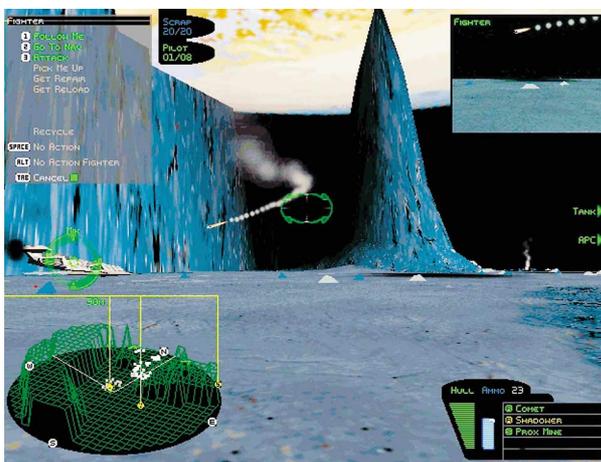
In den Missionen dürfen Sie als Kommandant fast völlig frei schalten und walten. Zwar sind die jeweiligen Aufträge fest vorgegeben, doch wie und in welcher Reihenfolge man sie ausführt, bleibt einem selbst überlassen. Beispielsweise entdeckt Ihr amerikanisches Expeditionskorps ein geheimnisvolles Artefakt. Nun stehen Ihnen mehrere Möglichkeiten offen: Sie können erst einen soliden Stützpunkt errichten, eine Armee zusammenstellen und das gesuchte Objekt erobern. Oder Sie brettern sofort mit Ihrer Starttruppe los und schnappen sich das Artefakt. Wenn Sie das außerirdische Relikt zu lange liegen lassen, reißt es sich ein Transporter der Gegenseite unter den Nagel. Dann liefern Sie sich eine wilde Verfolgungsjagd



Die große Satellitenkarte ist nicht sehr übersichtlich.

durch tiefe Täler, um den Dieb und seine Beute doch noch zu erwischen.

Ihre Widersacher umgehen gut gesicherte Stellungen, um schwächere Ziele zu knacken. Ihre Einheiten verteidigen sich zwar selber, doch es ist allemal besser, vor Ort selbst nach dem Rechten sehen – Hin- und Herpendeln ist angesagt. Die kleine Radarkarte reicht für exakte Befehle an entfernte Truppen nicht aus; hier fehlt eine brauchbare Übersichtskarte oder ein zoombarer Radar.



Unsere Lenkrakete rast auf einen gegnerischen Aufklärer zu.

▶▶▶ Missionszeit 05:07



Ein aufregender Fund

Am Boden des erkalteten Vulkans finde ich eine verlassene Alienfabrik. Neue Order trifft ein: Die Anlage ist zu verteidigen. Ich hole einige Geschütztürme zu mir in den Krater. Meine Basis produziert ständig Panzer und Scouts, die ich am Kraterrand aufreie. Die Waffenkammer katapultiert Munition und Reparatur-Kits zu unserer Stellung.

▶▶▶ Missionszeit 09:51



Die Russen greifen an

Auf meinem Radar erscheinen rote Punkte, die sich rasch nähern: Verbände der CCA! Von zwei Aufklärern getroffen, explodiert mein treuer Grizzly unter mir. Kaum gelandet, greife ich zum Scharfschützen-Gewehr, feuere einen russischen Piloten aus seiner Kanzel und springe hinein. Nach kurzer Zeit wendet sich das Blatt zu unseren Gunsten.

Grafik-Optionen:



Eine Spielszene mit wenigen Objekt-Details und ohne Landschafts-Effekte (400x300).



Bei mittleren Grafik-Einstellungen sind weiter entfernte Objekte »nackt« (512x384).



Die beste Qualität erreichen Sie mit vollen Grafik-Optionen und 3D-Karte (640x480).

Durchs ganze Sonnensystem

Die beiden Kampagnen umfassen insgesamt 25 Missionen, 17 für die NSDF und acht für die CCA. Der russische Feldzug steigt gleich in komplexere Szenarios ein. Vier kleinere Übungsaufträge machen Einsteiger mit dem Spiel vertraut. Alle zwei oder drei Missionen wechselt die Spielwelt; die Reise führt

vom Mond über den Mars bis zur Venus und weiter zu den Jupitertrabanten Io und Europa. Auf der Venus wabern Nebel, die Ihre Sichtweite beschränken, auf manchen Welten zucken Blitze oder brodeln Lavaseen, die Ihren Raumer beschädigen. Sprünge über Abgründe, die auf dem Mond kein Problem sind, enden auf dem Mars in der Schlucht.

Je weiter die Kampagne fortschreitet, desto mehr Truppen- und Gebäudearten werden zugänglich. So stellt die Waffenkammer Munitionspakete, Reparaturkits oder Waffen her, die sie auf Kommando an einen Ort Ihrer Wahl katapultiert. Damit lassen sich auch Verbände versorgen, die weit weg von der Basis operieren. Ohne Nachschub geht Ihrer Armee bald die Puste aus.

Die Aliens kommen

Auf den Monden und Planeten finden Sie immer wieder Hinterlassenschaften einer außerirdischen Rasse. Die Hinweise verdichten sich, daß deren Besitzer und das Biometall etwas miteinander zu tun haben. Und richtig: Auf dem bisher unbekanntem Uranus-Mond Achilles treffen Sie auf überlegene aggressive Aliens, die über enorm starke Strahlenwaffen verfügen.

Alles aus einem Guß

Activision setzt wie schon beim hauseigenen *Interstate '76* auf Zwischensequenzen innerhalb der eigentlichen Spielgrafik – auf Videosequenzen hat man verzichtet. Dafür erklingen zwei bekannte deut-



Per Präzisionsgewehr erobern Sie Vehikel.

sche Synchronstimmen: die von Clint Eastwood und Jack Nicholson. Das eigentliche Briefing erfolgt über einen schönen Textbildschirm.

Raumfahrt-Technik

Battlezone läuft ohne 3D-Karte ab einem Pentium 100, bei der geringsten Auflösung von 400x300 (Alternativen: 512x384 und 640x480) und niedriger Detailstufe. 3D-Karten-Besitzer mit mittleren Pentiums wählen 640x480 und schalten Schatten und Himmel ab. Wer einen flinken PC plus 3D-Support hat, kann problemlos alle Grafik-

Martin Deppe



Auge in Auge mit dem Feind

Volltreffer! Der *Battlezone*-Pfeil trifft genau mein Spielerherz, der

Mix zwischen Strategie und Action geht auf. Es ist ein völlig neues Gefühl, selbst im Kampfgeschehen zu stecken und die Auswirkungen der eigenen Befehle live mitzuerleben. Dank der voll beweglichen Gebäude und flotten Truppen spielt sich das 3D-Strategiespiel sehr flexibel; Einigeln und Abwarten ist nicht drin. Nur beim Bau neuer Einheiten würde ich gleichzeitig gerne mehr als nur eine pro Produktionsstätte in Auftrag geben können.

Alles im Griff

Meine anfänglichen Befürchtungen, daß man im Kampfgetümmel zu schnell die Übersicht verliert, waren unbegründet: Wegen der sinnvoll begrenzten Pilotenzahl und Rohstoffmenge bricht kein Massen-Overkill aus. Zwar fehlt mir eine zoombare Radarkarte oder ein Rückspiegel für meinen Gleiter, doch das sind nur Details. Wer Echtzeit-Strategie mag und 3D-Action nicht haßt, wird auf *Battlezone* abfahren.

Features nutzen. Im Multiplayer wählen Sie zwischen Action-Kämpfen mit nur einem Gleiter, komplexen Strategie-Schlachten und diversen Deathmatch-Modi. Jeder Spieler braucht eine CD. **MD**

Missionszeit 14:38



Das letzte Gefecht

Vier Grendel-Bomber samt Eskorte fliegen auf uns zu. Schnell ziehe ich die Verteidigungslinie vor, und drei Grendels zerplatzen im Abwehrfeuer. Ich jage dem vierten mit zwei Wingmen hinterher, und wir erwischen ihn kurz vor seinem Ziel. Mit dem Abschluß des letzten Bombers ist die Fabrik gerettet. Mission geschafft, Ende und aus.

Battlezone

Genre: 3D-Strategie
Anspruch: Fortgeschrittene, Profis
Sprache: Englisch (Deutsch in Vorb.)
Preis: ca. 90 Mark
Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis acht (Netzwerk, Internet)
3D-Karten: Direct 3D 3Dfx Power VR Rendition

Hersteller: Activision
System: Windows 95
Anleitung: Englisch (Deutsch in V.)
Festplatte: ca. 150 MByte

Minimum	Standard	Optimum
P120, 16 MByte, 2x CD oder P90, 3D-Karte, 16 MB, 2x CD	P166, 32 MByte, 4x CD oder P133, 3D-Karte, 32MB, 4x CD	Pentium 200 32 MByte, 8fach CD 3Dfx-Karte

Grafik	_____ Gut
Sound	_____ Gut
Bedienung	_____ Sehr gut
Spieltiefe	_____ Sehr gut
Multiplayer	_____ Sehr gut



Innovativer Mix aus Strategie und 3D-Action.

Die Battlezone-Kampfeinheiten

Truppenhandbuch

Russen und Amis setzen in Gefechten zwar ähnliche Truppentypen ein, doch die Bewaffnung unterscheidet sich deutlich. Wir beschränken uns in der folgenden Auflistung auf die offensiven Kampfeinheiten.

Truppen der NSDF

Razor



Gepanzerter Aufklärer. Der Scout ist schnell und wendig, aber nur schwach gepanzerter. Mit seinen zwei Standard-Minigeschützen (SMG) hat der Aufklärer im fairen Gefecht zwar wenig Chancen, kann bereits angeschlagenen Gegnern aber schnell den Garaus machen. Selbst steile Hänge sind dank seiner starken Düsen kein großes Hindernis. Der Razor eignet sich zudem für Rettungseinsätze oder Überraschungsangriffe gegen wehrlose Scavenger-Sammler. Kommandanten fliegen ihn, um schnell von Stützpunkt zu Stützpunkt zu gelangen.

Grizzly



Schwerer Kampfpanzer. Das Rückgrat der NSDF-Streitkräfte ist in seiner Standard-Version (M60A7) mit einer Panzerabwehr-Kanone »Stecher«, einem Minigeschütz, Fernsteuerermörser und Donnerschlag bewaffnet. Sein Schwachpunkt liegt in der relativ geringen Munitionsmenge, die er mit sich führt. Das hohe Gewicht des Grizzly wird durch sechs Düsen wieder ausgeglichen. Außerdem gibt es eine Stealth-Version, die auf Alien-Technologie basiert.

Sasquatch



Mech-Walker. Der Sasquatch-Mech trägt neben seinem lustigen Namen tödliche Waffen: Er hat die weitaus größte Feuerkraft aller amerikanischen Fahrzeuge. Sein Schläger-Mörser feuert Granaten 200 Meter hoch. Das Geschoß sucht dann selbständig den nächsten Gegner und bohrt sich von oben durch die Metallhülle. Seine niedrige Marschgeschwindigkeit macht der Sasquatch durch starke Panzerung und furcht-einflößende Wirkung dicke wieder wett.

Truppen der CCA

Flanker



Gepanzerter Aufklärer. Das sowjetische Gegenstück zum amerikanischen Razor kommt genauso wendig, aber stärker gepanzerter daher. Auch der Antrieb ist anders: Statt beweglicher Düsen hat der Flanker drehbare Flügel, die ihn in die gewünschte Richtung lenken. Im Rudel eingesetzte Flanker, standardmäßig mit Chainguns bewaffnet, durchbrechen feindliche Abwehrstellungen schnell und zerstören dahinterliegende Anlagen im Handumdrehen.

Czar



Schwerer Kampfpanzer. Als Hauptwaffe trägt der Czar ebenfalls die Panzerabwehrkanone PA-Stecker. Verglichen mit seinem amerikanischen Cousin, dem Grizzly, ist der Czar besser gepanzerter und trägt mehr Munition mit sich. Charakteristisch für seine Silhouette sind die drei Waffenschächte am Turm oberhalb des Hauptgeschützes und der leicht gewölbte Radarschirm auf der hinteren Hälfte der Cockpitkanzel.

Golem



Mech-Walker. Auch der sowjetische Mech basiert auf einer Alien-Technologie. Anders als der US-Sasquatch trägt er seine Waffen geschultert und auf dem Kopf. Der Golem hat die größte Feuerkraft in Battlezone – was nicht zuletzt an seiner Blaster-Kanone liegt: Deren Laserstrahl verwandelt feindliche Fahrzeuge und Gebäude in Sekundenbruchteilen zu Schrott. Allerdings ist der Energieverbrauch des Blasters sehr hoch und der langsame Golem somit stark auf Munitionsversorgung angewiesen.

Truppen der NSDF

Bobcat



Leichter Panzer. Der Bobcat wird von seinen Piloten liebevoll »Grizzlys kleiner Bruder« genannt, weil er nach und nach vom Grizzly abgelöst wurde. Beide Panzer haben zwar die gleiche PA-Waffe aufmontiert (Stecher), doch der Bobcat führt neben Hornissen noch Sonnenfeuer-Minen mit sich, die für kurze Zeit extrem heiß brennen und gegnerische Wärmesuch-Raketen in die Irre führen. Der Bobcat gilt als billige Alternative zum Grizzly und wird vor allem bei Metallknappheit gebaut.

Thunderbolt



Bomber. Der Thunderbolt sieht wie ein Raubvogel aus und wird offiziell als schneller Angriffskreuzer bezeichnet. Seine beiden »Schuß & Schluß«-Raketenbomben setzt er vornehmlich gegen gepanzerte Gebäude ein (Recycler, Versorgungsanlagen oder Kasernen). Das Zielsystem der Flugkörper ist äußerst simpel, weil die Entwickler lieber auf rohe Kraft gesetzt haben. Die Raketenbomben sind zwar langsam, aber äußerst wirkungsvoll.

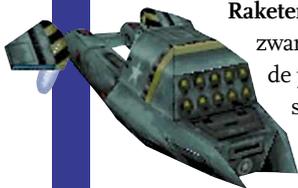
Tracker



Gepanzertes Transporter. Der Tracker ist völlig unbewaffnet, gilt aber dennoch als Kampfeinheit. Er befördert bis zu fünf Infanteristen zur Front oder rettet abgeschossene Piloten vor dem Feind.

Trotz seiner starken Panzerung, die doppelt so dick ist wie die eines Bobcats, sollten Sie einen Tracker nie ohne Geleitschutz einsetzen.

Wolverine



Raketentank. Der Wolverine basiert zwar auf dem Chassis des Grizzly, wurde jedoch mit zwei Raketentypen bestückt: Die Hornisse schaltet sich auf die Hitzesignaturen feindlicher Ziele auf und kommt gegen schnell bewegliche Gegner zum Einsatz. Obwohl die Abenddämmerung-Raketen einen freundlich klingenden Namen haben, sind sie für langsame Feinde tödlich, weil sich die optische Zielerfassung erbarmungslos auf die Umrisse des ahnungslos dahinziehenden Opfers ausrichtet.

Truppen der CCA

Stoli



Leichter Panzer. Das Design des Stoli ähnelt dem A-Wing aus den Star Wars-Filmen. Obwohl kleiner als der amerikanische Bobcat, hat der Stoli mehr Munition und vier Waffenschächte zur Verfügung.

Einer ist standardisiert mit einer TAG-Kanone bestückt, die rechts neben dem Cockpit hervorlugt. Die Geschosse sind links im Rumpf untergebracht. Der Stoli hat einen kleineren Wendekreis als der leichte Panzer der NSDF und ist in etwa gleich schnell.

Grendel



Bomber. Langsamer und unförmiger als der amerikanische

Thunderbolt, aber nicht minder tödlich für stationäre Ziele. Der Grendel ist normalerweise mit Raketen bestückt, die an seinem einzigen Flügel hängen. Wie auch der US-Bomber ist der schwach gepanzerte Angriffskreuzer auf eine Eskorte angewiesen, die sich um feindliche Abfangjäger kümmert.

APC



Gepanzertes Transport.

Den Sowjets fiel anscheinend kein schmucker Name für ihren Truppentransporter ein: APC steht schlicht und einfach für Armored Personnel Carrier. Wie der amerikanische Tracker ist der APC unbewaffnet, aber nicht ungefährlich: Wenn Sie ihm befehlen, ein Ziel anzugreifen, sitzen die transportierten Soldaten sofort ab und spielen Rambo.

Tusker



Raketentank. Schwächer gepanzert, aber besser munitioniert als sein amerikanisches Wolverine-Pendant, kann der

Tusker längere Zeit kämpfen, ohne nachzuladen. Als Standard-Bewaffnung führt der Panzer radargelenkte Komet-Raketen im Bug, die sich auf jedes Ziel innerhalb der Radarreichweite aufschalten. Anvisierte NSDF-Truppen können vor den Marschflugkörpern flüchten, indem sie der Radarerfassung der Rakete mit Höchstgeschwindigkeit entkommen. **MD**

3D-Strategiespiele im Vergleich

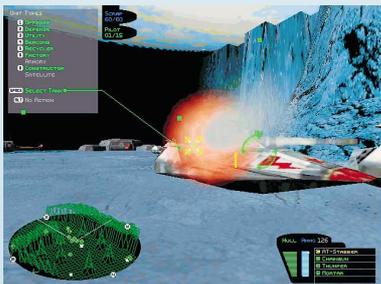
Geburt eines Genres

Was unterscheidet Battlezone von Uprising und kommenden Konkurrenten?

BATTLEZONE (Activision)



Strategie: In Ihrem Gleiter kommandieren und bauen Sie Gebäude und Truppen. Ihr Fadenkreuz dient dabei als »Maus«, mit der Sie Geländepunkte anvisieren. Ein Menü erlaubt blitzschnell komplexe Kommandos.



Action: Ihr Vehikel ist mit bis zu vier Waffen ausgerüstet. Munition, Reparatur-Kits, andere Waffen oder Werkstätten stellen Sie selbst her. Der Wechsel in andere eigene oder gekaperte feindliche Fahrzeuge ist möglich.



Ressourcen: Sammler bringen Metallschrott in Ihre mobile Produktionsstätte; damit finanzieren Sie zahlreiche Truppentypen und Gebäude. Limitierte Piloten- und Metallmengen verhindern unübersichtliche Materialschlachten.

Fazit:

Martin Deppé: »Battlezone stößt das Tor zu einer neuen Strategie-Dimension auf. Hier erleben Sie, wie hart das Generalsleben ist.«

UPRISING (Ubi Soft)



Strategie: Bauen dürfen Sie nur an festgelegten Stellen. Die vier Truppentypen beamen Sie ins Gefecht, ohne sie direkt zu steuern. Zwischen den Missionen sind Upgrades Ihres Fahrzeugs und der Einheiten möglich.



Action: Sie kämpfen in einem einzigen Panzer; Ihre Truppen unterstützen Sie nur. Wenn Ihre Basis angegriffen wird, können Sie direkt in ihren Geschützturm steigen und bei der Abwehrschlacht auf Gegner feuern.



Ressourcen: Kraftwerke produzieren Energie, mit der Sie wenige Kampfeinheiten, Geschütztürme, Fabriken sowie Reparaturen finanzieren. Extras, zerstörte Gegner und gewonnene Missionen bringen ebenfalls Energie ein.

Fazit:

Martin Deppé: »Ihre doofen Truppen lassen sich nicht steuern, Strategie ist Nebensache. Bei Uprising steht Action im Vordergrund.«

Vorschau: die Konkurrenz



Urban Assault (Microsoft): Aus Ihrem Cockpit kommandieren Sie Luft- und Bodentruppen, in die Sie jederzeit einsteigen können. Sie bauen Fabriken und forschen; eine 2D-Karte sorgt für Übersicht. Termin: 3. Quartal '98



Armor Command (Take 2): Hier schauen Sie Panzern, Helikoptern und Flugzeugträgern nur über die Schulter. Mit Icons kommandieren Sie Kampfgruppen, bauen Fabriken und verschieben Rohstoffe. Termin: April '98



Machines (Charybdis): Ihre Kampfroboter agieren selbständig. Mit einer frei beweglichen Kamera behalten Sie den Überblick, außerdem dürfen Sie in jedes Fahrzeug klettern sowie Erz abbauen. Termin: 2. Quartal '98



War Games (Interactive Studios): Das Spiel erinnert an Myth und Mass Destruction. In einer dreh- und zoombaren 3D-Welt mit Wettereffekten bauen Sie Kasernen und steuern Truppen und Spione. Termin: 2. Quartal '98

Auf der CD: Spielbare Demos zu Uprising und Battlezone