

## Weltall-Attacke auf StarCraft

# Alien Intelligence

**Interplay versucht, dem Ex-Partner Blizzard zuvorzukommen. Während alle Welt auf Starcraft wartet, hat man klammheimlich ein eigenes Weltraum-Spiel gestrickt.**

**W**as für ein Pech: Nicht nur Ihr Heimatplanet, sondern gleich die gesamte Galaxie ist überbevölkert. Die Ressourcen werden knapp und Ihre Bürger unru-

schränken sich nicht nur auf die Planetenoberflächen, sondern setzen sich in den Orbit sowie in die Tiefen des Weltalls fort. Über 150 Technologien in acht Kategorien gilt es zu entdecken, bevor Ihre Zivilisation den intellektuellen Zenit erreicht hat.

## Neidische Alien-Nachbarn

Zwischendurch erwehren Sie sich der Angriffe von gleich sechs verschiedenen Spezies, die zwar nichts gegen Sie persönlich haben, sich aber ungern von planetarem Eigen-



Im Forschungs-Modus warten 150 Technologien.

hig. Keine Frage, es ist mal wieder Zeit zum Expandieren, Kolonisieren und – ähem – Einäschern. Also schlüpfen Sie in die Rolle eines Weltraum-Kommandeurs, der den Konkurrenz-Rassen die Rohstoffe vor dem Tentakel wegschnappen soll. Hochmotiviert erforschen Sie neue Technologien und führen Echtzeit-Kämpfe.

## Krieg auf drei Ebenen

Trotz der 08/15-Story wartet **Alien Intelligence** mit neuen Features auf. Kämpfe be-



Nach einem Sieg sehen Sie diese Animation.

tum trennen. Darunter befinden sich die Munzoids (klingonenähnlich), die Arkanians (erinnern an Ferengi), die Psionids (Pseudo-Borgs) und die Strixthes (Killerinsekten). Wahlweise können Sie sich mit der einen oder anderen Rasse verbünden oder Handel betreiben.

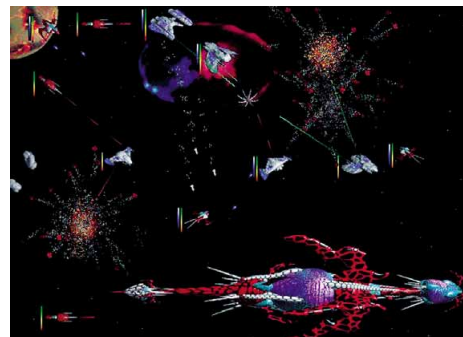


Die epischen Planetenkämpfe laufen in Highcolor ab; der Fog of War ist grau.

**Alien Intelligence** ist das erste einer zu erwartenden Flut von Programmen, die sich im Fahrwasser von **Starcraft** in Ihre Regale mogeln wollen. In diesem Fall dürfte es zumindest gelingen, das große Vorbild in puncto Erscheinungstermin zu überholen: **Alien Intelligence** soll noch im Februar in den USA erscheinen. **Starcraft** hingegen dürfte vier Wochen länger auf sich warten lassen.

Die für Echtzeit-Strategiespiele neuartige Idee, auf drei verschiedenen Ebenen zu kämpfen, verspricht einiges an furioser Action. Trotz aller Funktionen ist es dem

Drittentwickler Flatline Studios gelungen, ein relativ übersichtliches und leicht



Umschalten zur Weltraum-Schlacht: Jäger und Kreuzer gehen aufeinander los.

verständliches User-Interface einzubauen. Ob man sich trotzdem beim Wechsel zwischen Planeten- und Weltraum-Schlachten verheddert, wird unser Test im nächsten Monat zeigen. **LA**

## Alien Intelligence

Genre: Echtzeit-Strategie Hersteller: Interplay  
Termin: Februar '98 Ersteindruck: Gut

Jörg Langer: »Im Gegensatz zum schier übermächtigen Konkurrenten StarCraft hat sich Interplay in Sachen Schlachtfelder was Neues einfallen lassen – drei verschiedene Kampfebenen gab's bislang noch nicht.«