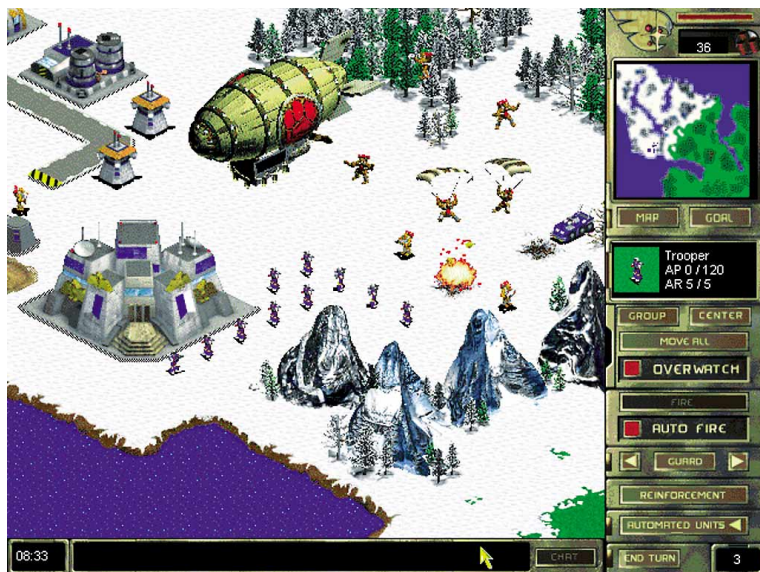


Der Nachfolger von **Fallen Haven**

Liberation Day

Rundenbasierte Schlachten in einer Science-Fiction-Welt

plus Wirtschaft, Forschung und Spezialmissionen – das ist **Liberation Day**.

Ein feindlicher Zeppelin setzt Fallschirmjäger vor unserer Nase ab.

Vor weniger als einem Jahr erschien das rundenweise ablaufende Strategiespiel **Fallen Haven**, das Genrefreunde wegen seiner gelungenen Mixtur aus Taktik und Strategie ins Herz schlossen. Momentan entsteht der Nachfolger **Liberation Day**, der wieder in ferner Zukunft auf einem fremden Planeten spielt. Menschen treffen auf Aliens, und beide wollen natürlich die Welt

ganz für sich allein. Der Planet ist in mehrere Provinzen unterteilt, die zunächst neutral sind. Nach und nach besetzen beide Parteien die Landstriche – und geraten bald heftigst aneinander.

Strategie und Taktik

Die Besonderheit von **Liberation Day** ist die enge Verknüpfung von Strategie und Taktik: Wenn Sie in einer Provinz Geschütztürme oder Kasernen aufstellen, kämpfen Sie taktische Kämpfe auch tatsächlich zwischen den Gebäuden aus. Es reicht also nicht aus, daß Sie mal eben zwei Bunker ordern. Statt dessen müssen Sie die Stellungen geschickt platzieren. Im Strategieteil dürfen Sie anfangs nur Infanteristen rekrutieren, später stellen Ihnen in Labors forschende

Wissenschaftler eine ganze Palette kampflustiger Einheiten zur Verfügung. In **Liberation Day** wird es neben Stoppelhopfern auch Luftwaffe und Marine geben – darauf mußte man bei **Fallen Haven** verzichten.

Überraschungen aus der Luft

Angriffe auf Provinzen starten Sie ebenfalls in der Strategierunde. Dabei sind Sie nicht auf benachbarte Landesteile beschränkt: Mit Luftschiffen überwinden Sie auch große Strecken, und herauspurzelnde Luftlandetruppen sind sofort zum Sturm auf das neue Gebiet bereit. Wegen der Zeppeline ist **Liberation Day** immer für eine Überraschung gut, da Sie Provinzen nicht einfach abschotten können, sondern jederzeit und überall mit einem Angriff rechnen müssen.

Während der Taktikrunde ziehen Sie Ihre Jungs durch die planetare Botanik. Jeder Kämpfer verfügt über Aktionspunkte, die er beim Bewegen und Feuern verbrät.

Sparen Sie Punkte auf, beharken Ihre Kämpen anrückende Feinde automatisch, wenn der Gegner am Zug ist. Die Truppentypen sind sehr verschieden. So gibt es Raketenwerfer, die über das halbe Spielfeld und Hindernisse feuern, oder Elitkämpfer mit Jetpacks, die rasant herumflitzen und fußkranke Infanteristen zur Verzweiflung treiben. Die Ein-

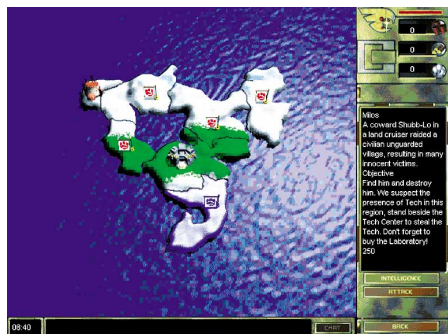


Eine gut ausgebaute Stellung im Grünen.

heiten lassen sich zudem durch Forschung verbessern.

Spezielle Missionen

In manchen Provinzen winken Sonderaufträge, bei denen Sie beispielsweise Konvoys abfangen oder eine bestimmte Einheit zerstören müssen. Als Belohnung für Ihre Mühen gibt's meist wertvolle Rohstoffschätze oder neue Technologien. **MD**



Auf der strategischen Karte planen Sie Angriffe.

Liberation Day

Genre: Strategie Hersteller: Interactive Magic
Termin: Februar '98 Ersteindruck: Gut

Martin Deppe: »Schon der Vorgänger hat mir gefallen. Wenn Liberation Day dessen kleine Macken ausbügelt, steht uns ein sauberer Strategie-Taktik-Mix ins Haus.«