

Wie es Euch gefällt

# M.A.X. 2

Echtzeit- oder Zug-um-Zug-Taktiken müssen sich nicht gegenseitig ausschließen.

Interplay zeigt, wie's funktioniert.



Ein Corvette-Fighter unter starkem Beschuß.

Vor rund einem Jahr brachte Interplay trotz der damals schon boomenden Echtzeiteuphorie ein rundenbasiertes Strategiespiel unters Strategenvolk. In **M.A.X.** bestritten Sie mit fu-

rund 1.500 Jahre nach Teil 1 beginnt. Das gesamte Universum wird von den brutalen Atropas beherrscht. Doch die Menschheit ist nicht ganz wehrlos, denn Sie stehen auf ihrer Seite. Ihnen unterste-

zubereiten. Gut halb so viele zusätzliche Scharmützel dienen der Einarbeitung in die spielerischen Feinheiten. Besonders bemerkenswert ist dabei die Einteilung des Spielfeldes in Quadrate anstelle der sonst üblichen Hexfelder. Auf dieser Kästchenkarte können vier verschiedene Rohstoffvorkommen entdeckt werden, die als Rohmaterial für neue Waffen und Fahrzeuge dienen.

bündete. Und die Ingenieure orientieren sich an zuvor erstellten Auftragslisten. Nach diesen errichten sie selbständig nacheinander alle angeforderten Gebäude.

## Schöne Schäden

Bei aller spielerischen Tiefe konnte **M.A.X.** grafisch der Konkurrenz nicht das Wasser reichen. Deshalb hat das Entwicklungsteam die gesamte Optik runderneuert. Beschädigungen an den Vehikeln sowie vor allem Flugbahn und Explosionswirkung von Geschossen sollen erheb-

## Echtzeit oder Runden

Eines der umstrittensten Features in **M.A.X.** war der Simultan-Rundenmodus. Davon profitierte im Solospiel einzig und allein die CPU – ein ohnehin nicht leicht zu besiegender Gegner. Diesmal werfelt das Team um den Strategieveteranen Ali Atabek neben der normalen rundenbasierten Variante auch an einer Echtzeitfassung. Das machte ein paar neue Befehle notwendig. Auf Mausclick patrouillieren die Einheiten nun zwischen vorgegebenen Wegpunkten oder beschützen schwächere Ver-



Wahlweise marschieren die Truppen nun auch in **Echtzeit** über die Karte.

touristischem Kriegsgerät ausgedehnte Schlachten. Das komplexe Zusammenspiel aus Rohstoffmanagement, Basenbau und Einheitenproduktion forderte zusammen mit dem sehr schwer zu schlagenden Computergegner selbst gestandene Experten. Im Frühjahr können Sie sich in **M.A.X. 2** neuen Herausforderungen stellen.

## Alles unter Kontrolle

Das Spiel ist in eine Hintergrundstory eingebettet, die

hen alle verfügbaren Kampf- und Baumaschinen, damit Sie den Aggressoren Einhalt gebieten können.

## Kämpfe en gros

Sechs Kampagnen lang haben Sie Zeit, die Bösewichter in ihre Schranken zu weisen. In jeder wird die Geschichte in Zwischensequenzen weitergesponnen. Daneben bieten Ihnen je 48 Solo- und Mehrspielerschlachten genug Spielraum, sich auf diese Konflikte epischen Ausmaßes vor-



Der **Kreis** markiert die Reichweite der Waffen.

lich spektakulärer werden. Am Internet-Modus wird derzeit noch gefeilt – mindestens sechs Generäle werden auf jeden Fall gegeneinander spielen können. **MIC**

## M.A.X. 2

Genre: Strategiespiel Hersteller: Interplay  
Termin: 1. Quartal '98 Erstdruck: Passabel

**Michael Schnelle:** »Der Echtzeitmodus dürfte M.A.X. 2 für eine größere Zielgruppe zugänglich machen – einen moderateren Schwierigkeitsgrad vorausgesetzt.«