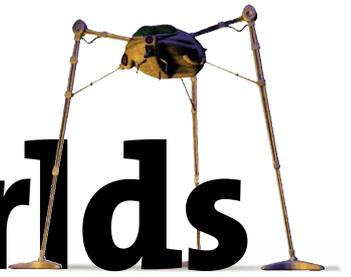


## Independence Day in Chelsea

# War of the Worlds



**Panik im viktorianischen England:  
Aus just eingeschlagenen »Meteoriten«  
klettern plötzlich tödliche Marsianer.**

**G**roßbritannien, 1898. In den Telegrafennetzen laufen die Drähte heiß. Ständig gehen Meldungen über merkwürdige Meteoriten ein, die auf die Insel zurasen. Als die Himmelskörper aufprallen, riegelt das Militär die Krater sofort hermetisch ab. Kurze Zeit später geschieht das Unfaßbare: Riesige metallische Dreibeiner klettern aus den Meteoriten – und eröffnen sofort das Feuer auf die entsetzten Soldaten.

So beginnt H. G. Wells spannender Roman **Krieg der Welten**, der eine Invasion

die der irdischen haushoch überlegen ist – erst recht der des letzten Jahrhunderts.

### Böse Dreibeiner

Die Hauptwaffe der Aliens sind dreibeinige Maschinen, sogenannte Tripods, die mit ihrem Hitzestrahl jeden Widersacher in Grillhähnchen verwandeln. Da hat die Menschheit mit ihren auf Oldtimern montierten Feuerwaffen wenig Chancen.

**War of the Worlds** gliedert sich in einen taktischen und einen strategischen Part. Im letzteren planen Sie auf einer Landkarte im **Risiko**-Stil Ihre Forschung und Produktion, außerdem verteilen Sie hier die wertvollen Rohstoffvorräte.

Während die Verteidiger für neue Truppen Stahl, Kohle und Öl benötigen, sind die Invasoren auf menschliches Blut, Zink, Blei und Kupfer angewiesen. Entsprechende Minen und Fabriken versorgen Sie automatisch mit Nachschub; um den Rohstoff-Transport brauchen Sie sich nicht zu kümmern.

Auf der gleichen Übersichtskarte bestimmen Sie



Zwei **Dreibeiner** fallen über ein stark verteidigtes Industriegebiet her.

schließlich Ihren nächsten Einsatz in einer der englischen Grafschaften, um auf Seite der Menschen oder der Marsianer erneut zuzuschlagen. Das Spiel schaltet dann zur Schlacht in den taktischen Echtzeit-Modus.

### Total Annihilation stand Pate

Wie schon bei **Total Annihilation** setzt GT Interactive auch im Weltenkrieg auf gereidete Kämpfer. In Echtzeit stapfen die Tripods durch viktorianische Dörfer, Kriegsschiffe liefern sich Seegefechte, und am Himmel schweben Beobachtungsballoons, die bei nahenden Marsianern Warnschüsse

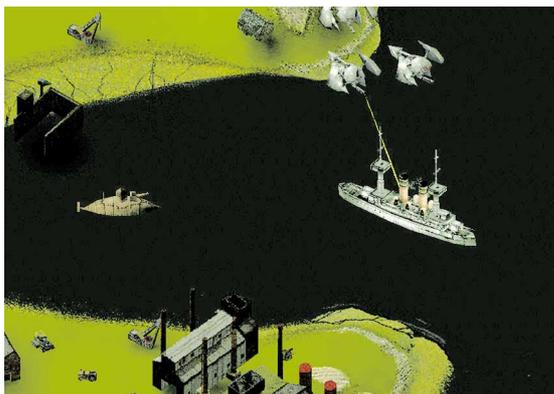
abgeben, da sie lediglich schwach bewaffnet sind.

Ihre Wissenschaftler dürfen erst dann an einem schweren Panzer werkeln,



Eine **mörderische Schlacht** in dörflicher Idylle.

wenn die mittlere Variante bereits erforscht wurde. Der »Technologiebaum« soll dabei so verzweigt sein, daß Sie in einer Partie kaum alles erfinden können. **MD**



Selbst **Panzerschiffe** haben gegen die Marsianer wenig Chancen.

vom Mars im viktorianischen England schildert. Momentan nimmt sich GT Interactive den Sciencefiction-Klassiker zur Brust und widmet ihm das Echtzeit-Strategiepiel **War of the Worlds**.

Im Roman wie im Spiel bedienen sich die Marsianer einer tödlichen Technologie,

## War of the Worlds

**Genre:** Echtzeit-Strategie **Hersteller:** GT Interactive  
**Termin:** Januar '98 **Ersteindruck:** Gut

**Martin Deppe:** »Das gab's noch nie: Mit Oldtimer-Panzern und Karabinern gegen hochtechnisierte Marsianer. Auch die Grafik sieht vielversprechend aus.«