

## Triumph der Taktik

# GROUND CONTROL 2

Wer sich eingräbt, hat schon verloren. Die Entwickler von Massive basteln an flotten Echtzeit-Schlachten mit taktischer Tiefe – aber ohne Basisbau.



**H**eimlichkeit siegt: Unsere Panzer und Granatwerfer rumpeln im Schutz eines Hügels auf die feindliche Stellung zu. Die KI-Gegner bemerken den Vorstoß dank realistischer Sichtlinien viel zu spät: Schlagartig eröffnen unsere Tanks das Feuer und die Feinde verrauchen in einem Inferno.

Szenen wie diese haben wir in einer frühen Version des Echtzeit-Taktikspiels **Ground Control 2** häufig erlebt. Denn hier ist Nachdenken gefragt, nicht blindes Wüten.

## Flieger und Festungen

In **Ground Control 2** werden sich drei Völker balgen: Neben dem Erden-Imperium und den abtrünnigen Kolonisten der NSA mischen die fiesen Viron-Aliens mit. Eine Basis dürfen die Parteien nicht bauen – stattdessen ringen sie um neutrale Kontrollpunkte. Eroberte Zonen bringen Geld für Verstärkungen, die ein Landungsschiff absetzt. Auf Wunsch bleibt das kampfstärke Dropship nach der Lieferung auf der Karte. Über ein Upgrade-Menü verbessern Sie den Flieger und erhöhen beispielsweise sein Tempo.

Nur Fußtruppen können Wälder durchqueren und sich in Gebäuden verschanzen. Viele Fahrzeuge verfügen über zwei Feuermodi. So wird zum Beispiel ein NSA-Panzer im Festungs-Modus zum unbeweglichen Bollwerk. An der Einheiten-Balance müssen die Designer indes noch feilen, denn fünf schwere Tanks machen derzeit auch mit großen Feindgruppen kurzen Prozess.

## Wetter-Übersicht

Der schlaueste Taktiker verliert, wenn Mutter Natur nicht mit-



Unser Panzer-Trupp verteidigt einen Kontrollpunkt (rot). Gut zu erkennen: die detaillierten Einheiten.



Viron-Aliens attackieren befestigte NSA-Panzer.



Mechs setzen gefährliche Energiewaffen ein.

spielt: Stürme und Schneefall sollen Einheiten verlangsamen und deren Sichtweite verringern. Auch während einer Schlacht kann sich das Wetter ändern: Ein sonniger Wüstentag wird schnell zur Sandsturm-Hölle.

Ein großes Problem des Vorgängers war die umständliche Tastatur- und Maus-Steuerung der 3D-Kamera. **Ground Control 2** dürfen Sie daher auch aus der genre-üblichen isometrischen

Vogelperspektive spielen. Das derzeit unübersichtliche Benutzer-Interface wollen die Ent-

wickler bis zur Veröffentlichung im Sommer 2004 noch stark überarbeiten. **GR**

## GROUND CONTROL 2

Genre: Echtzeit-Taktikspiel  
Termin: Juni 2004

Entwickler: Massive Development  
Potenzial: Gut

**Michael Graf:** »Die Mischung macht's: Schicke Grafik lockt auch Taktik-Muffel an den Bildschirm, und Feuermodi sowie Wetter-Auswirkungen fordern sogar Profi-Generäle. Die auf Wunsch feste Kamera-Perspektive sorgt für Übersicht und bügelt einen der größten Schwachpunkte des Vorgängers aus. Nun müssen für einen Taktik-Hit noch Einheiten-Balance und KI stimmen.«



► CD/DVD:  
Video-Special