

Die Enterprise im Steigflug

Star Trek Armada 2

3D-Tiefe der außergewöhnlichen Art soll in Teil 2 des Echtzeit-Spiels für besonders effektvolle Raumschlachten und strategisch anspruchsvollere Kämpfe sorgen.



Das Universum ist eine Pizza-Schachtel. Sagen nicht hungrige Nasa-Forscher, sondern die Entwickler des Echtzeit-Strategiespiels **Star Trek: Armada 2**. Denn da kämpfen Föderation und Borg, Klingonen und Cardassianer in Schlachtfeldern, die ähnlich wie ein Teigfladen-Behälter geformt sind: breit und lang, aber auch ein bisschen tief. Der ungewöhnliche Aufbau des 3D-Alls soll dafür sorgen, dass sich Fans des Vorgängers auf Innovationen freuen können. Für besonders ausgeführte Manöver tauchen Sie in den galaktischen 3D-Karton ein und kommandieren Angriffe etwa auf Schiffsunterseiten. Es stellt aber auch sicher, dass Sie sich auf Anhieb zurechtfinden: Aufgrund des Kniffs mit der »flachen Tiefe« soll das Programm dann problemlos zu steuern sein. Wer

mag, scheucht seine Raumschiffe nämlich wie gehabt aus der unkomplizierten Vogelperspektive durch die Missionen.

Neue Spezies

Zu den Rassen aus Teil 1 sollen sich zwei neue gesellen: die Car-

dassianer und die zwischendimensionale Spezies 8472 aus **Voyager**. Die Flotten von Föderation, Romulanern, Klingonen und Borg werden kräftig aufgemotzt und bekommen jede Menge zusätzliche Schiffe. Die Völker unterscheiden sich künftig deut-

mehr und aufwändigeren Einsätzen bestehen. Außerdem wird der Instant-Action-Modus, in dem Sie wie im Netzwerk, aber gegen computergesteuerte Gegner spielen, kräftig aufgewertet.

Gezielt kaltstellen

Die Möglichkeiten des Waffenoffiziers werden erweitert: Künftig richten Sie Phaser und Photontorpedos nicht einfach auf die feindlichen Schiffe, sondern visieren gezielt etwa Waffenbänke oder den Antrieb an. Das erlaubt eine Menge neuer Missionstypen. Beispielsweise indem Sie den Gegner erst kaltstellen und ihn dann gegen neue Angreifer verteidigen. In begrenztem Umfang sollen Sie mit neutralen Parteien handeln und etwa von den Ferengi zusätzliche Zerstörer kaufen können. Außerdem gibt's endlich Formationen, mit denen Sie Ihre Schiffe taktisch sinnvoll anordnen.

Das mit der Pizza-Galaxie hat sich übrigens das neue Entwicklungsstudio MadDoc Software ausgedacht. Das besteht aus einigen Ur-Armada-Machern und Ex-Mitarbeitern der eingegangenen Kult-Spieleschmiede Looking Glass. **PS**



Phaser frei: Föderierte Energiestrahlen durchziehen das 3D-All.



Einheiten der Borg und der anderen Rassen sollen sich stärker voneinander unterscheiden.

lich stärker voneinander. Vor allem die Borg spielen sich dann hoffentlich nicht mehr wie verkleidete Sternenflotten-Raumer, sondern setzen verstärkt Kollektiv-Ekligkeiten ein. Leider sind nur drei Kampagnen in der Machete, eine weniger als im Vorgänger – allerdings sollen die aus

Star Trek: Armada 2

Genre: Echtzeit-Strategie **Entwickler:** Activision
Termin: 4. Quartal 2001 **Ersteindruck:** Gut

Peter Steinlechner: »Energie! Schicke Grafiken und fetzige Schlachten versprechen wieder viel Spielspaß. Auf das 3D-All bin ich allerdings gespannt. Hoffentlich schaffen es die Entwickler wirklich, dass ich dessen Vorteile ohne komplizierte Kameraschwenks nutzen kann.«