

## Die dunkle Bedrohung

# Dark Reign 2

Sind 3D-Landschaften wirklich der richtige Ort für ein Echtzeit-Strategiespiel? Activision meint »ja« und liefert mit Dark Reign 2 den Beweis.

**Z**ur Zeit beteiligen sich über 2.000 Spieler am Betatest von **Dark Reign 2**. Auch wir hatten Gelegenheit, einen Blick auf die neueste Version des fast fertigen Spiels zu werfen. **Dark Reign 2**, chronologisch vor dem 1997 erschienenen ersten Teil angesiedelt, wirft Sie mitten hinein in den Konflikt zwischen der polizeistaatlich organisierten JDA und den rebellischen Sprawlern. Während Letztere in den Slums des Jahres 2506 ums Überleben kämpfen, lässt es sich die Gegenseite unter den schützenden Kuppeln wohlhabender Städte gut gehen. Jede Menge Konfliktpotenzial also, das in **Dark Reign 2** zum Ausbruch kommt.

## Kamera, und Action!

Statt auf platten 2D-Karten tummeln sich die Kontrahenten bei **Dark Reign 2** in einer schicken 3D-Landschaft. Damit der Spieler trotzdem



Der Generator der JDA wird dem **Massenangriff** der Sprawler nicht mehr lange Stand halten. (800x600, Direct 3D)

nicht den Überblick verliert, haben sich die Programmierer der Pandemic Studios besonders viel Mühe mit der

Steuerung der Kamera gegeben. Sie ist nicht nur frei drehbar, sondern kann auch in sechs Höhenstufen verstellt werden. Sie entscheiden also selbst, ob Sie das Geschehen aus der Vogelperspektive betrachten oder lieber Seite an Seite mit Ihren Mannen über das Schlachtfeld stürmen. Per Verfolgerkamera heften Sie sich an die Fersen einer bestimmten Einheit, besonders praktisch bei Erkundungsfahrten. Natürlich kann die Kamera auch jede beliebige Position auf der Karte einnehmen. Einzig und allein der altbekannte

Nebel des Krieges wird die freie Sicht in jeden Winkel des Geländes behindern.

## Interface-Freuden

Pandemic hat sich die Kritik an der komplexen Steuerung des ersten Teils zu Herzen genommen. Das Zusammenfassen zu Gruppen und das Erteilen von Marsch- und Angriffsbefehlen geht nun nach kurzer Zeit leicht von der Hand. Mit wenigen Klicks weisen Sie Ihren Untergebenen Verhaltensregeln und Formationen zu. Praktisch ist auch die Iconleiste mit den bereits gebauten Fabriken am

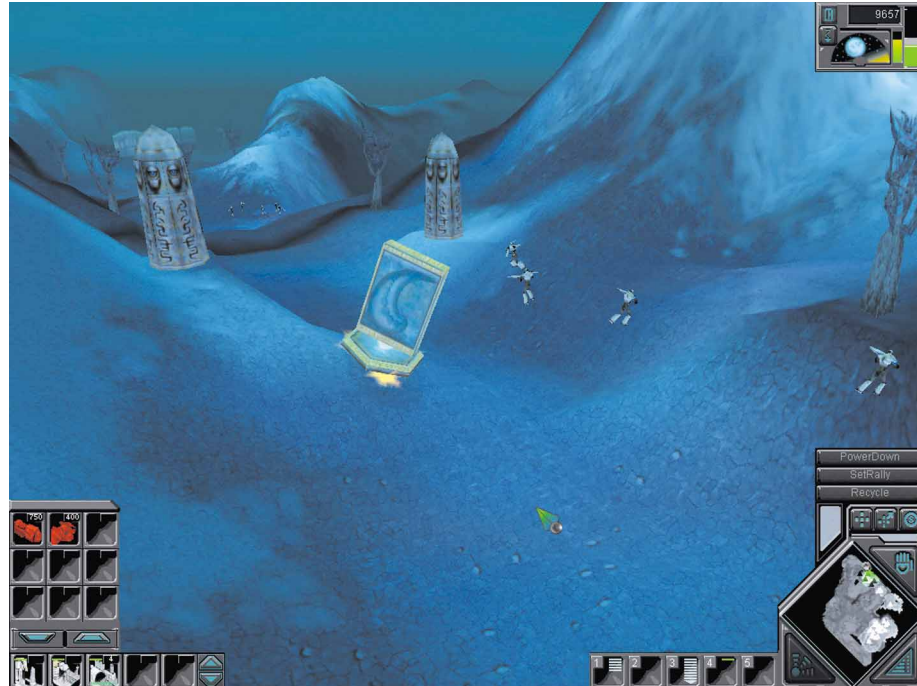
Sogar im strömenden Regen kämpfen diese JDA-Panzer gegen die **Abwehrkanonen** der Sprawler.



unteren Bildschirmrand. Hier werden Sie sogar während hitziger Gefechte neue Einheiten ordern können, ohne auf der Karte erst die Basis zu suchen. Da ist es eigentlich schon selbstverständlich, dass jede Fabrik einen frei positionierbaren Sammelpunkt besitzen soll, an dem sich die frisch produzierten Kämpfer treffen. Fehlt zum Bau einer Einheit ein bestimmtes Gebäude-Upgrade, wird das aus einem kleinen eingblendeten Technologiebaum im Baumenü jederzeit ersichtlich sein.

## Schwerpunkt Strategie

Die zwei für **Dark Reign 2** geplanten Kampagnen sind weit entfernt von den »Baue eine große Armee und walze alles nieder«-Aufträgen anderer Spiele. Nur gewitzte Strategen, die ihre Einheiten den Fähigkeiten entsprechend einsetzen, können in den zehn Missionen jeder Partei mit dem Sieg rechnen. Eine Panzerabwehrkanone wird locker mit drei bis vier Tanks fertig. Einem einzelnen, fliegenden Schützen hat sie aber nichts entgegenzusetzen. Der ist dafür gegen die Raketen der Flugabwehr wehrlos und somit auf die Unterstützung von Bodentruppen angewiesen. Ein überlegter Einsatz der Einheiten wird also



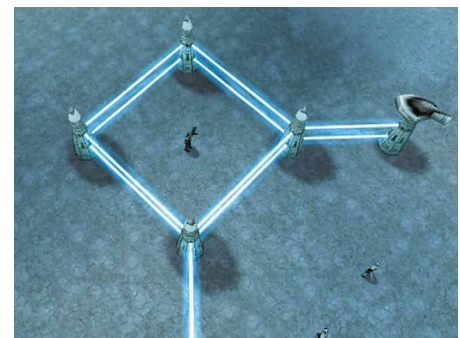
Die fliegenden Enforcer eskortieren ein außerirdisches Artefakt zur JDA-Basis.

Pflicht sein. Die Missionsziele selbst sollen sich während eines Auftrages jederzeit ändern können. In einer kurzen Sequenz wird dann in der Spielegrafik die neue Aufgabe gezeigt. Dabei reicht die Einsatz-Palette von simplen Zerstörungsaufträgen bis hin zur spannend-aufreibenden Suche nach außerirdischer Technologie.

## Fesche Gefechte

Wie 3D-Grafik heute aussehen muss, haben uns die Programmierer der Pandemic Studios ja schon mit **Battlezone 2** gezeigt. Bei **Dark**

**Reign 2** wird es noch mehr Details und Einzelheiten zu bewundern geben. Wunder-schöne Wettereffekte lassen den Spieler auf Eisplaneten frösteln. Auf verregneten Dschungelwelten scheuchen Sie Ihre realistisch animierte Infanterie durch das Unterholz. Die detaillierten Explosionen hinterlassen schwarze Flecken verbrannter Erde, und Kettenfahrzeuge graben Spuren in den Boden. Die Transparenz- und Leuchteffekte der Waffen sorgen für stimmungsvoll illuminierte Schlachtfelder. Akustisch gibt sich **Dark Reign 2** dafür eher konventionell. Die Explosionen klingen nicht ganz so gut, wie sie aussehen. Dafür plätschert der Regen, und in der Ferne grollender Donner untermalt die spannende Atmosphäre. **MS**



In einer Zwischensequenz wird das Missionsziel – die Befreiung dieses Priesters – erklärt.



Für Bodentruppen strategisch wichtige Brücken und Furten sind stets hart umkämpft.



In einer Kampfpause bewundern die Guardians der JDA die Landschaft.

## Dark Reign 2

Genre: Echtzeit-Strategie Hersteller: Activision  
Termin: Juli 2000 Ersteindruck: Sehr gut

**Markus Schwerdtel:** »Die Entwickler haben die gefährlichen Klippen beim Sprung in die dritte Dimension – Steuerung und Kamera – gut umschifft. Die Endzeit-Geschichte hat mich jetzt schon in ihren Bann gezogen.«