

Mitten ins Getümmel

# Dark Reign 2

Viele Sequels bescheren uns lediglich winzige Änderungen. Ganz anders das Echtzeit-Strategiespiel **Dark Reign 2**: Statt platter 2D-Grafik sind nun fulminante Schlachten in Hochglanz-3D angesagt.

Ende 1997 trat das Echtzeit-Strategiespiel **Dark Reign** gegen eine wahre Konkurrenzflut an – und stand hinter **Age of Empires** und **Total Annihilation** nur als Dritter auf dem Siegereppchen. **Dark Reign** prahlte mit komplexer Truppensteuerung, die aber auch erfahrene Strategen schlichtweg nicht ausnutzten – wie bei einem überfrachteten Videorekorder, dessen Extraknöpfe ungedrückt bleiben. Dafür wirkte sich das Terrain realistisch auf die Kämpfe aus: Beispielsweise sahen und feuerten Truppen auf einem Hügel weiter als

die Gegner im Tal. Doch **Total Annihilation** bot das auch – mit deutlich besserer Grafik. Seit rund zwei Jahren bastelt das Entwicklerteam Pandemic für Activision am Nachfolger **Dark Reign 2**, der eindeutig in die Kategorie »hey, das sieht ja völlig anders aus« fällt. Wir haben uns die neuste Beta-Version genauer angesehen.

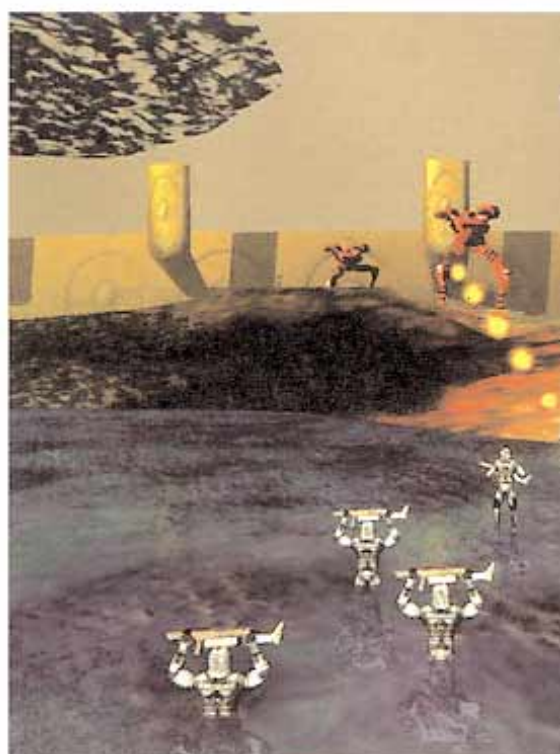
## Zurück in die Zukunft

**Dark Reign 2** spielt wieder in der fernen Zukunft, aber vor dem ersten Teil. Ähnlich wie in **Star Wars: Episode 1** zeichnet sich der künftige Konflikt

der beiden Kriegsparteien bereits ab. Auf der einen Seite steht die reiche Jovian Detention Authority, kurz JDA, die unser schönes Sonnensystem despotisch fest im Griff hat. Auf der anderen sind die wilden Sprawlers, ein Haufen Revoluzzer, der die JDA stürzen will. Als die JDA den Anführer der Sprawlers kidnappt, wird aus Scharmützeln ein handfester Krieg, der auf der Erde ausbricht und Sie auf sämtliche Planeten unseres Sonnensystems verschlagen wird. Dabei kämpfen Sie sich auf jeder Seite durch zehn große Missionen, die in mehrere Abschnitte unterteilt sind. Diesmal soll es je eine Kampagne geben – der nervige, ständige Seitenwechsel aus **Dark Reign** ist somit passé.

## Aus 2 mach 3

Der Unterschied zum Vorgänger sticht bei **Dark Reign 2** sofort ins Auge: Aus der 2D-Grafik ist zeitgemäß eine dreidimensionale geworden. Sie zoomen, drehen und kip-



Ein Trupp **Sprawler-Infanteristen** wadet auf eine Wasser in die Läufe gerät, halten die Soldaten



Ein griechisch behelmter Sprawler-Soldat weicht dem Abwehrfeuer eines **Geschützturms** aus. Dessen Fehlschüsse können eigene Leute treffen.

pen stufenlos die Ansicht, lediglich der Blick aus Cockpits oder durch Infanteristenaugen fehlt. Die Einheiten sind sehr detailliert gestaltet, ein aus der Nahe betrachteter Soldat ist fast so schick animiert wie seine Action-Kollegen in **Unreal Tournament**.

Jede Kriegspartei wird auf rund 15 Truppenarten setzen, darunter sind neuerdings Schiffe und U-Boote. Die JDA hat die besseren, aber teureren Kämpfer, und vertraut auf Luftangriffe, die von speziellen Infanteristen



angefordert werden. Gleich drei verschiedene Luftschläge sind möglich: Minen budeln sich ein und knacken darübermarschierende Truppen, Kampfdrohnen schwärmen nach der Landung aus, um sich den nächsten Gegner vorzuknöpfen, und der massive Laserangriff zerbröckelt selbst große Bauten und fett gepanzerte Einheiten.

## Schüsse aus dem Nichts

Die Sprawlers vertrauen hingegen auf schnelle Massenproduktion, vor allem ihre Fußtruppen sind flott rekrutiert und greifen scharenweise an. Besonders gefürchtet ist der Berserker, der mit seiner Psycho-Power feindliche Soldaten gegeneinander aufhetzt. Die beharken sich dann, während der Berserker händereibend zusieht. Ähnlich fies sind unsichtbare Minen und Geschütztürme. So konnten wir bei einer Probe-Partie beobachten, wie sich ein JDA-Trupp durch eine Schlucht pirschte, um plötzlich aus dem Nichts beschossen zu werden. Nur die verräterische Leuchtspurmunition verrät, von wo die Salve kam.

## Kullernde Minen

Die 3D-Landschaften werden voll ausgenutzt. So erlebten wir in einer anderen Mission, wie aus der Luft abgeworfene Minen auf einen Hügel purzelten und ins Tal kullerten – mitten hinein in eine Basis der Sprawlers, Feindtruppen hinter Bergen bleiben verborgen, bis eine eigene Einheit sie aufspürt – oder eine Kameradrohne. Diese Flugkörper schießt der Watch-



Basis der JDA zu. Damit kein ihre Gewehre über die Köpfe.



Scheinwerfer und Laserstrahlen bringen etwas Licht in Nachtgefechte. Schön zu sehen: der Größenunterschied zwischen Infanteristen und dem Feuerschutz gebenden Mech.

man-Mech der JDA in die Luft, um verborgenes Gelände für kurze Zeit einzusehen. Granaten und Laserstrahlen können ihr Ziel verfehlen: Wenn einer Ihrer Panzer auf den Gegner feuert, trifft ein Fehlschuß schon mal einen eigenen Trupp.

## Schlacht bei Nacht

Je nach Planet wechseln Tag und Nacht unterschiedlich schnell. Die verschiedenen Sichtverhältnisse sind jedoch kein optisches Gimmick: Sie wirken sich stark auf die Schlachten aus. So sollen manche Einheiten nachts besser kämpfen; gewiefte Strategen kümmern sich deshalb tagsüber um Basisbau und Truppenrekrutierung, um dann im Dunkeln mit den Spezialisten zuzuschlagen. Scheinwerfer-bewehrte

Abwehrtürme und an Fallschirmen herabschwebende Leuchtkörper bringen zwar etwas Licht in die Dunkelheit, doch angreifende Infanterietrupps sind nachts klar



Soldaten der Sprawlers lungern vor ihrer Basis herum. Über ihnen schwebt ein Transportschiff.

im Vorteil. Schließlich kann man sie im Düstern kaum ausmachen, während Gebäude und Fahrzeuge wegen ihrer größeren Silhouette besser gesehen werden. **MD**



Neuerdings gibt's auch U-Boote. Hier tauchen zwei Exemplare unter einer schön animierten Wasseroberfläche Richtung Feind.

## Dark Reign 2

Genre: Echtzeit-Strategie  
Termin: 4. Quartal '99

Hersteller: Activision  
Ersteindruck: Sehr gut

**Martin Deppe:** »Hochglanz-Optik und kompromißloser Wechsel zur dritten Dimension haben Dark Reign 2 sehr gutgetan, denn jetzt kommen die realistischen Schlachtfelder voll zur Geltung. Die Parteien dürften sich schön unterschiedlich spielen – wüste Brachialgewalt gegen Guerilla-Taktik hört sich auf jeden Fall spannend an.«