

Echtzeit-Strategie aus Deutschland

Demonworld 2

Demonworld erfindet sich neu: Statt rundenweise auf Eishexen einzuprügeln, verkloppen Sie nun Orks in Echtzeit.

Die Orks weichen ungeordnet zurück, zwergische Hammerkämpfer und menschliche Speerträger rücken Seite an Seite vor. Kampfgeschrei und Schwertgeklirr erfüllen die Luft. Da gerät im Getümmel plötzlich die Schwere Kavallerie von Captain Carrick neben die Armbrustschützen der Zwerge. Carrick (dem trotz seiner 30 Lenze kein Bart wachsen will) fällt ein, daß er Zwerge noch nie leiden konnte, und er geht mit seinen Leuten auf die Verbündeten los. Da macht es »Klick«, und die Zeit bleibt stehen. Wir haben nämlich den hektischen Echtzeit-Ablauf von **Demonworld 2** unterbrochen, um auf diese veränderte Situation in Ruhe reagieren zu können. Während der Auszeit geben wir



Insgesamt 20 Minuten stimmungsvolle Videos erzählen zwischen den einzelnen Missionen die Fantasy-Geschichte weiter.

neue Befehle und ziehen alle zwergischen Einheiten aus der Nähe von Captain Carrick ab.

Bündnisse brechen

Wie der rundenweise Vorgänger basiert das Echtzeit-Strategiespiel **Demonworld 2**

auf dem gleichnamigen Tabletop, einem deutschen Konkurrenzprodukt zu **Warhammer Fantasy Battle**. Als Befehlshaber der Armeen des menschlichen Imperiums sollen Sie Übergriffen der Orks an der Ostgrenze nachgehen und kommen dabei einer viel größeren Gefahr auf die Spur. Wie die Geschichte genau verläuft, entscheiden Sie: Es soll möglich sein, die Seite zu wechseln, Nebenhandlungen zu ignorieren sowie Bündnisse zu schließen oder zu brechen. Dazu Mark Oberhäuser, Projektleiter bei Ikarion: »Der Spieler kann auch als Böser gewinnen. Dann wird er allerdings im Abspann ziemlich anders aussehen...«

Wie in **Dark Omen** nehmen Sie Ihre Truppen von Schlacht zu Schlacht mit. Dabei gewinnen die Jungs an Erfahrung und können nach Belieben neu ausgerüstet und grup-

piert werden. In den Kämpfen gewinnen Sie Gold, mit dem Sie frische Kräfte anheuern. Die dynamische Hauptkampagne soll mehr als 80 Schlachten haben, von denen Sie mindestens 30 bis 40 spielen werden, wenn Sie einigermaßen geradlinig vorgehen. Durch die vielen Wendepunkte und Entscheidungsmöglichkeiten innerhalb der Story sollen Sie auch beim mehrmaligen Durchspielen noch Neues finden.

Pioniere bauen Brücken

Die Schlachten sehen Sie in einer 2D-Draufsicht, unerforschte Teile der Missionkarte sind zu Beginn unter Schlachtennebel verborgen. Gebäude auf dem Feld sollen Sie tatsächlich betreten können. Zu Beginn jedes Einsatz-



Eine typische Levelkarte. Die meisten Missionen dauern nur etwa eine halbe Stunde.



Mit den mächtigen Kanonen der technisch begabten Zwerge ist nicht zu spaßen.



zes haben Sie Zeit, Ihre Truppen angemessen aufzustellen und ihnen grundlegende Befehle zu geben, etwa »bewacht diese Furt!« Pioniere bauen während des Kampfes Brücken, Flöße oder Befestigungen. Zudem dürfen Sie Ihre Mannen in Kampfgruppen einteilen, um bei großen Schlachten den Überblick zu behalten; solche Gruppen bewegen sich dann gemeinsam. Wenn Sie die Echtzeit stoppen, können Sie Gruppen neu verteilen und Befehle ändern. Alle Einheiten bewegen sich in Formationen, die sie zum Umgehen von Hindernissen kurz auflösen können, während des Kampfes aber stets beibehalten. Wenn in der ersten Reihe Krieger fallen, füllen ihre Kameraden die Lücken selbständig auf.



Eine nebelverschleierte Festung. Beachten Sie die gewaltigen Schatten der Drachen.



Das **Armeebuch** listet alle Truppen auf.

Trotz Komplexität und großen Schlachten mit bis zu 400 Kämpfern pro Seite sollen die Missionen relativ schnell zu spielen sein. »Wir wollen die

Kämpfe kurz halten«, sagt Mark, »eine typische Schlacht muß nach etwa einer halben Stunde vorbei sein, sonst wird's zu anstrengend.«

Helden in Panik

Wie schon im Vorgänger wird es in **Demonworld 2** einige rollenspielartige Einzelmisionen geben, in denen einer Ihrer Helden mit ein paar Getreuen ein Schloß oder einen Dungeon erforscht. Dabei hängt der Erfolg auch vom Charakter des Helden ab, denn einige der Elitkämpfer sind ganz schöne Heißsporne und neigen zu Kurzschluß-



Alle **Zauber-sprüche** haben neue, spektakuläre Effekte spendiert bekommen.

reaktionen. Sie müssen also sorgfältig überlegen, wen Sie auf welche Mission schicken.

Diesmal ohne Bugs

Auch an Bastler und Multiplayer-Fans will Ikarion denken: Ein Editor wird dem Spiel genauso beiliegen wie 20 Multiplayer-Karten für bis zu vier Spieler, die per In-

ternet oder Netzwerk einander zeigen können, wer der beste Feldherr ist. Ikarion ist sich der katastrophalen Bug-Problematik des Vorgängers durchaus bewußt und plant ein besonders sorgfältiges Beta-Testing. Mark verspricht: »**Demonworld 2** kommt erst auf den Markt, wenn es perfekt läuft.« **GUN**



In manchen Einsätzen müssen Sie **Burgen** bemannen und gegen Armeen verteidigen, die Ihnen mit Belagerungsgerät zu Leibe rücken.

Demonworld 2

Genre: Echtzeit-Strategie **Hersteller:** Ikarion
Termin: April 2000 **Ersteindruck:** Gut

Gunnar Lott: »**Demonworld 2** strotzt nur so vor guten Einfällen und Detailverbesserungen. Besonders die jederzeit einfrierbare Echtzeit könnte gut funktionieren. Allerdings sieht mir die Grafik trotz hoher Auflösung bisher noch etwas zu hausbacken aus.«