

Die Saat des Bösen

Abomination

Hartgesottene Elitetruppen, Mutanten und Zombies – eine Mischung aus Jagged Alliance und X-Com verspricht Echtzeit-Spannung in apokalyptischen Szenarien.



Das **Riesenmonster** heizt unseren drei Kämpfern mit mächtigen Waffen ein.

Lange mußten die Kräfte des Bösen warten, bis sich ihnen diese Chance bot: Ein Virus vernichtet die Mehrzahl der Menschen, die Überlebenden treten willig zur dunklen Seite über. Nur ein kleines Team in einem Biolabor bleibt verschont. Glücklicherweise sind acht Elitesoldaten darunter, denen die Aufgabe zufällt, die Ruinen von New York nach der Ursache der Seuche zu erkunden. Wie sich herausstellt, sitzt die Wurzel allen Übels tief unter der Stadt und breitet sich ständig aus: Brutstätten produzieren schleimige Monster, aggressive Zombies und schwer bewaffnete Riesenspinnen. Als Anführer der letzten Mi-

litäreinheit sollen Sie den dunklen Horden den Garaus machen und ein Gegenmittel für das Virus aufspüren.

Killt das Brood Mind

Vor jeder der geplanten 200 Echtzeit-Missionen stellen Sie ein Team aus bis zu vier Soldaten zusammen. In isometrischer, nicht drehbarer Sicht kommandieren Sie Ihre wackeren Helden. Die Straßen und Kanäle der monsterverseuchten Großstadt werden für jeden Einsatz zufällig generiert. Die Aufträge reichen vom einfachen »Finde die Kontaktperson« bis zur finalen Zerstörung des Brood Mind, dem Ursprung von Abomination (zu deutsch »Ab-

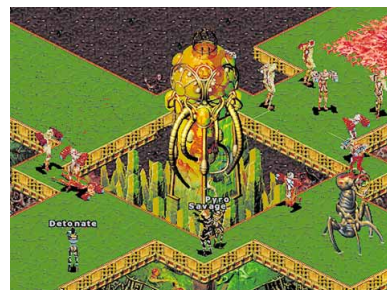
schaum«). Sie werden auf zahlreiche Untote und Mutanten stoßen, die Ihnen vorwiegend ans Leder wollen, aber auch mal wertvolle Hinweise verraten. In fünf Abschnitten erkunden Sie das Geheimnis des Virus, wobei Sie auch von den Errungenschaften der fremdartigen Technologie Gebrauch machen werden. Ein Teil Ihrer Helden soll sogar selbst zum Monster mutieren.

X-COM läßt grüßen

Die meisten Hothouse-Designer sind ehemalige Mitarbeiter von Microprose und werkten dort schon an der legendären **X-Com**-Reihe mit. Diese Verwandtschaft kann **Abomination** nicht ganz verleugnen. Doch die Story wird noch spannender und überraschender – das verspricht zumindest Steve Goss, Projektleiter bei Hothouse. Allein die Zusammenstellung des Einsatztrupps aus 16 Charakteren mit über 100 Waffen wird für viele Alternativen bei den Aufträgen

sorgen. Mit wachsender Erfahrung verbessern sich die vier Basiseigenschaften der Helden, die auch neue Spezialfähigkeiten erlernen.

Die Mutantenjagd soll schon auf einem Pentium 166 losgehen können, wahre Pracht wird sie aber erst mit einer 3D-Karte entfalten. Jede Figur basiert auf einem 3D-Modell. Auf Realität wird sowohl bei Lichteffekten als auch bei der



Auch unterirdisch gibt es **fremdartige** Technologien zu entdecken.

Physik Wert gelegt. Explosionen reißen Freund und Feind von den Füßen, und Granaten kullern Treppen hinunter. Zudem stehen für bis zu acht Spieler Teamkampf und Deathmatch-Levels an. **JS**

Abomination

Genre: Echtzeit-Strategie **Hersteller:** Hothouse
Termin: September '99 **Ersteindruck:** Gut

Jörg Spormann: »Eine solch düstere Endzeitstimmung habe ich seit Fallout 2 nicht mehr erlebt. Wenn die aufregende Story so gut wird, wie während meines Besuches bei Hothouse in der Betaversion angedeutet, dann hat das Böse ab Spätsommer nichts mehr zu lachen.«