

Panzer statt Atomraketen

Maximum Overkill

Novalogic hat ein Händchen dafür, schicke Voxel-Landschaften zu erschaffen. Und zu zerstören: Diesmal walzen Sie die Flora im Panzer nieder.



Das ging ja schnell: Schon im Jahre 2007 gehen die natürlichen Ressourcen auf der Erde zur Neige. Grund genug für etliche Dritte-Welt-Staaten, sich zu einem korrupten Zweckbündnis zusammenzuschließen und mit Gewalt die letzten Vorkommen anzupapfen. Die restliche Welt kontert prompt mit einer Gegenallianz, und im Nu herrscht Krieg rund um den Globus. Weil SDI-Anlagen Atomraketen und Jets mittlerweile mühelos vom Himmel holen, setzen beide Kriegsparteien auf kleine, hochgerüstete Verbände von Panzern und leichten Helikoptern. Sie

sollen in Fahrersessel und Pilotensitz versuchen, das Blatt zugunsten einer der beiden Weltmächte zu wenden.

Action mit Taktik

Je nach Mission werden Sie in einem von zehn verschiedenen Panzern und Hubschraubern an die Front düsen. Obwohl das Hauptaugenmerk bei **Maximum Overkill**, wie von Novalogic gewohnt, auf spritzigen Actionschlachten liegen soll, werden Sie auch eine Basis zu verteidigen haben. Die ist allerdings von Anfang an vorgegeben; eigene Gebäude können Sie nicht errichten. Jedes Ihrer Bauwerke bringt

unverzichtbare Vorteile für die Schlacht: Munitionsfabriken produzieren Nachschub, Werkstätten reparieren Ihr Fahrzeug, Kasernen bilden Infanterie aus, die vollautomatisch das Hauptquartier verteidigt und instandsetzt. Gezielte Vorstöße gegen das Feindlager werden den Computergegner merklich schwächen; wenn Sie zum Beispiel seine Sensestation zerstören, sollen seine Truppen nicht mehr koordiniert gegen Sie vorgehen können.

Sanfte Hügel

Für die Darstellung der Landschaft sorgt Novalogics überarbeitete Voxel-Engine. Die ermöglicht Berge und Täler

mit natürlichen Rundungen sowie weitläufige Landstrieche, die Sie durchstreifen dürfen. Sie sollen das Gelände auch gewaltsam verän-



Sie sind nicht allein unterwegs: Computergesteuerte **Kollegen** fahren an Ihrer Seite.

dern können: Eine Explosion hinterläßt Krater im Boden oder sprengt kleine Hügel gleich komplett weg, Ihr Panzer wird kleinere Bäume einfach umknicken. Nebelfelder, die sich in Tälern ansammeln, sollen für zusätzliche taktische Finesse sorgen. **CS**



Sie rattern nicht nur im Panzer durch die schier endlose Voxel-Welt, sondern dürfen auch mit waffenstarrten **Helikoptern** (hier ein AH-64 Apache) über der Feindbasis kreisen.

Maximum Overkill

Genre: Actionspiel **Hersteller:** Novalogic
Termin: 1. Quartal 2000 **Ersteindruck:** Gut

Christian Schmidt: »Wenn ich mir Infogrames' Outcast so anschau, sind die Novalogiker zwar nicht mehr die Nummer 1 in Sachen Voxel-Technik. Trotzdem dürfte die Grafik wie immer exzellent werden. Bleibt zu hoffen, daß Novalogic das Spielprinzip hinkriegt. Nach dem Erfolg von Delta Force stehen die Zeichen dafür gut.«