

Düster ist die Zukunft

Dark Reign 2

War im ersten Teil des Echtzeit-Strategiespiels das 3D-Gelände noch kaum bemerkbar, setzt der Nachfolger jetzt kompromißlos auf die dritte Dimension.

Die größte Zoomstufe läßt Dark Reign 2 fast wie einen 3D-Shooter aussehen.



Ende 1997 machte **Dark Reign** im Echtzeit-Sektor mit innovativer Einheiten-Steuerung von sich reden, hatte aber bei den Fans keine Chance gegen **Total Annihilation** und **Age of Empires**. Der Entwickler Pandemic Studios hat deshalb mit der Fortsetzung Großes vor und spendiert **Dark Reign 2** eine echte 3D-Engine.

Schulter-Kamera

Die Story spielt einige Jahre vor dem ersten Teil und beschreibt die Kämpfe zwischen der autoritären Jupiter-Vollzugsbehörde und anarchistischen Stämmen, die außerhalb der Kuppelstädte

in der verstrahlten Ödnis Ihr Dasein fristen. Wie im Genre üblich, dürfen Sie wählen, welche der beiden Seiten Sie in die Schlacht führen. Im Kampfeschehen sollen Sie mit der rechten Maustaste die freie Kamera voll kontrollieren können, wobei neben Drehungen und Zooms sogar der Blick über die Schulter eines einzelnen Kämpfers möglich sein wird. Angeblich sollen Ihre Krieger sogar Bauwerke betreten können. Soviel 3D hat seinen Preis: Ohne Grafikbeschleuniger wird **Dark Reign 2** nicht laufen. Dafür protzt die Engine verschwenderisch mit Transparenz- und Lichteffekten.

Aus den Augen, aus dem Sinn

Die 3D-Optik soll allerdings nicht nur Selbstzweck sein. Das Terrain wird sich noch stärker auswirken als beim Vorgänger. Es sind Tag- und Nachtwechsel geplant, und die meisten Geländemerkmale sollen zerstörbar sein. In **Dark Reign** ließen sich



Farbige Kreise um die Füße der Soldaten zeigen an, zu welcher Partei sie gehören.

Truppen hinter Hügeln und in Wäldern verstecken – in der neuen 3D-Perspektive soll sich sogar die Ausrichtung der Einheiten auswirken, so daß Feinde außerhalb des Gesichtsfeldes nicht gesehen werden können. Der Blickwinkel des aktuell ge-



Größenunterschiede zwischen Infanteristen, Gleitern und Mechs sind hier deutlich sichtbar.

wählten Kriegers wird dabei auf einer Minikarte angezeigt. Abgesehen von den optischen Neuerungen soll **Dark Reign 2** sich allerdings wie gewöhnliche Echtzeit-Strategie spielen: Typische Elemente wie Ressourcen-Management sowie Basisbau gibt's weiterhin, damit sich Fans des Genres sofort heimisch fühlen können. **GUN**

Dark Reign 2

Genre: Echtzeit-Strategie
Termin: 3. Quartal '99

Hersteller: Activision
Ersteindruck: Gut

Gunnar Lott: »Optisch auf Hochglanz poliert und einige sinnvolle Änderungen – Dark Reign 2 könnte durchaus eine Chance gegen die kommenden Echtzeit-Hits haben.«