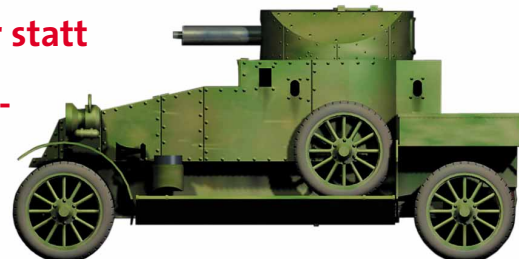


Das Strategiespiel zum Klassiker

War of the Worlds

Ballons statt Düsenjäger und Telegrafentürme statt Radarschüsseln: Verteidigen Sie das viktorianische England gegen ungemütliche Marsianer.



Sciencefiction gibt's nicht erst seit **Star Trek** oder **Krieg der Sterne**: Schon vor hundert Jahren erdachten Schriftsteller Zeitmaschinen, Weltraumflüge und Außerirdische. Neben Jules Verne zählt H.G. Wells zu den bekanntesten Visionären des letzten Jahrhunderts. In seinem Roman **Krieg der Welten** übersäen Marsianer das viktorianische England mit Tod und Verderben. Die armen Briten müssen in Dampfpanzern, Kanonenschiffen und MG-Nestern gegen die Außerirdischen antreten. Deren Waffen sind ungleich stärker; vor allem ihre dreibeinigen Kampfmaschinen flambieren per Feuerstrahl jeden Widerstand. Pünktlich zum 100. Geburtstag des Romans bringt GT Interactive ein Echtzeit-Strategiespiel heraus, das sich nahe an die Buchvorlage hält.

Die Uhr tickt

War of the Worlds reiht nicht Mission an Mission. Stattdessen entscheiden Sie selber,



Unser dampfgetriebener Panzertrupp trifft bei einer Fabrik auf marsianische Todesmaschinen.

wann und wo Sie die Marsianer angreifen (oder die Menschen, falls Sie die Außerirdischen spielen). Auf einer strategischen 2D-Karte, die in die englischen Grafschaften unterteilt ist, verschieben Sie in **Risiko**-Manier Ihre Truppen. Hier bauen Sie auch Kasernen, Fabriken und Werften, die wiederum Kampfeinheiten produzieren. Das Spiel läuft rund um die Uhr, das Tempo lässt sich aber stufenlos regulieren – bis zum Stillstand. Durch die Tag- und Nachtwechsel gibt's auch Schlachten, in denen man dem Feind im Dunkeln begegnet. Sobald der Gegner nämlich eins Ihrer Gebiete angreift, oder Sie in sein Territorium einfallen,

schaltet das Spiel in den taktischen Echtzeit-Modus mit 3D-Terrain. Produktionsstätten, Bunker und haushohe Stacheldrahtsperrren, die Sie im Strategiepart gebaut haben, tauchen dann auch tatsächlich im Gelände auf.

Kämpfer im Kittel

Die Truppen sind nicht die einzigen, die gegen den jeweiligen Feind antreten: Ihre For-

scher arbeiten fieberhaft an neuen Kampfvehikeln sowie besserer Panzerung, Bewaffnung und sparsamerer Motorisierung. In den 70er Jahren komponierte Jeff Wayne ein geniales, **Pink Floyd**-artiges Musical zu **War of the Worlds**. Fürs Spiel wanderte der Meister erneut ins Tonstudio, um seine schaurig-schöne Musik generalüberholt abzumischen. **MD**



Auf der **strategischen Karte** planen wir einen Gegenangriff ins marsianische Territorium.

War of the Worlds

Genre: Echtzeit-Strategie Hersteller: GT Interactive
Termin: November '98 Ersteindruck: Gut

Martin Deppe: »Den Roman habe ich verschlungen, das Musical hat einen Ehrenplatz in meiner Plattensammlung. Und das Strategiespiel besticht durch seine originelle Story mit ihren ungleichen Kriegsparteien.«