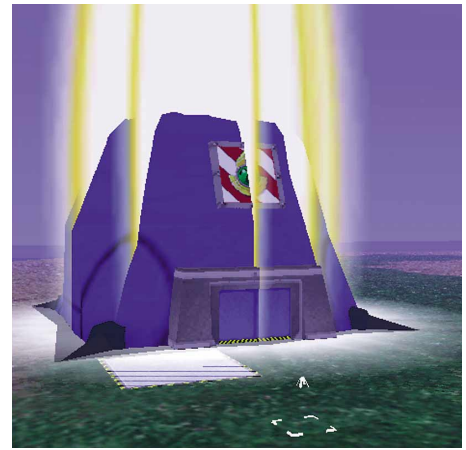


Edelstahl-Schlachten in der Zukunft

Machines

Bunte Kampfroboter streiten auf fernen Planeten um die Macht und rüsten sich gegenseitig per Software-Upgrade auf.



Per **Nuklearschlag** greifen Sie den Gegner an.

Sie dürfen nicht nur in die Maschinen schlüpfen, sondern die Kamera auch völlig frei auf dem **Schlachtfeld** platzieren.



Ihre **Roboterspinnen** attackieren die feindliche Basis.

stehen Ihnen bis zu 18 unterschiedliche Kampfroboter mit über 25 Waffensystemen zur Verfügung. Darunter sind neben Software-Viren-Wummen auch Flammenwerfer und Plasmagewehre.

Keine Sicht im Sturm

Mit etwas Pech kommt Ihnen wenige Augenblicke vor Großangriffen ein Schnee- oder Sandsturm ins Gehege. Damit die Offensive doch noch klappt und Sie den Nachteil sogar in einen strategischen Vorteil umwandeln, können Sie die Blechkrieger allerdings blitzgeschwind mit entsprechenden Sichtgeräten und passender Software ausstatten. **PS**

Das Strategiespiel **Machines** spielt im Jahr 2171. Ein Rudel mechanischer Drohnen, von der Erde zur Erforschung fremder Planeten ins All geschossen, macht sich auf fernen Gestirnen breit. Ihre Aufgabe ist es, vier Gruppen solcher Blechkrieger durch je eine Kampagne zur Macht über das Universum zu verhelfen. In vielen Punkten erinnert **Machines** an Echtzeit-Kost wie **Command & Conquer**. Sie bauen Basen auf, produzieren Einheiten und attackieren Ihre Gegner. Wahlweise kommandieren Sie Ihre stählernen Truppen aber aus der Vo-

gelperspektive oder schlüpfen, wie in **Battlezone**, in eine der Maschinen und drücken selbst den Feuerknopf.

Ausgekochte Automaten

Ihre Roboter sollen sich teilweise selbst wie Feldherren verhalten. Per Software – die andere Apparate erst in Ihren Labors entwickeln müssen – befördern Sie einen einfachen Blechkameraden in fünf Ausbaustufen zum ranghohen Administrator. Fortan organisiert der frischgebackene Ober-Maschinist selbstständig bestimmte Aufgaben. Er bringt etwa die Ver-

teidigungslinien in Stellung oder kümmert sich um den Abbau von Ressourcen.

Neben heißen Echtzeit-Schlachten soll vor allem Spionage eine größere Rolle spielen. So können Sie in feindliche Gebäude eindringen und sich die Forschungsergebnisse des Gegners herunterladen. Voll ausgebaut,

Machines

Genre: Echtzeit-Strategie **Hersteller:** Acclaim
Termin: Dezember '98 **Ersteindruck:** Sehr gut

Peter Steinlechner: »Machines sorgt optisch allein schon wegen der fröhlich-bunten Farbgebung für gute Laune. Features wie Updates, Wettereffekte oder fortgeschrittene Spionage liefern den taktischen Tiefgang.«