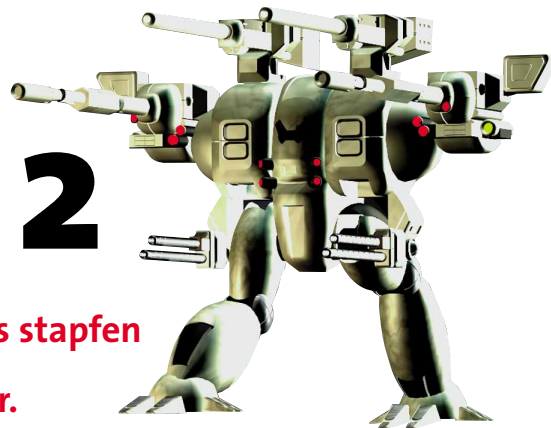


Mechs metzeln für Moneten

Cyberstorm 2

Earthsiege 3 für Strategen: Ihre pompösen HERCs stapfen rundenweise oder in Echtzeit über Schlachtfelder.



Vor rund zwei Jahren tobte ein **Cyberstorm** durch die Strategiewelt. Dynamix' spannendes Taktikspiel bewies, daß bemannte HERC-Riesenroboter auch ohne

In jeder Corporation verdienen Piloten mit den HERCs ihre Brötchen, denn für erfüllte Missionen und ausgeschlachtete Feindmaschinen gibt's einen Batzen Credits.

Echtzeit oder Zug um Zug?

Wie bei **X-Com 3** haben Sie die Wahl zwischen rundenbasierten oder Echtzeit-Gefechten. Die Kampfmaschinen dürfen Sie wieder umbauen, bewaffnen oder mit nützlichen Gimmicks ausstatten. So erlauben Tarnausrüstung oder Minenleger raffinierte Taktiken. Während der Vorgänger mit acht HERC-Typen auskam, bietet **Corporate Wars** rund zwei Dutzend Chassis. Auch das neue Arsenal läßt mit über 170 Waffen kaum Wünsche offen: Strahlenkanonen knabbern an den Schutzschilden der Gegner, und Raketen oder Hartmantelgeschosse greifen ihre Panzerung an.



Strahlenwaffen feuern in verschiedenen Farben.

Battletech-Lizenz auf die Stahlbeine kommen. Nun wirft **Cyberstorm 2: Corporate Wars** HERCs der neuen Generation auf die digitalen Schlachtfelder. Das Spiel beginnt einige Jahrzehnte nach dem Sieg über die Cybrids aus Teil 1. Die Gewinner haben sich mittlerweile in acht Gesellschaften aufgespalten, von denen Sie eine spielen.



Neben den HERCs greifen auch Geschütztürme ins Kampfgeschehen ein.

Maßgeschneiderte Bio-Piloten

Zwischen den Einsätzen züchten Sie sogenannte Bioderms, die Piloten Ihrer Kampfkolosse. Die einzelnen HERC-Typen fordern ihnen unterschiedliche Fähigkeiten ab. So sollte in einem Aufklärer ein Bioderm sitzen, der die Maschine besonders flink bewegt; Scharfschützen sind hingegen in fetten Gefechts-HERCs am besten aufgehoben. Im Gegensatz zum ersten Teil ist der Technologie-

baum diesmal nicht fest vorgegeben, statt dessen können Sie bessere Waffen und Upgrades frei erforschen. Grafisch hat sich seit dem ersten **Cyberstorm** einiges getan: Bäume und Gebäude pöppeln die ehemals drögen Landschaften auf, Geschosse jagen über die Oberfläche, und die Explosionseffekte machen deutlich mehr her. Eine feste Kampagnenstruktur fehlt aber leider wieder, lediglich ein gutes Dutzend Missionstypen wird zufällig aneinandergereiht. **MD**

Im Genlabor klonen Sie dienstefrige Bioderm-Piloten.



Cyberstorm 2

Genre: Taktikspiel
Termin: Juni '98

Hersteller: Sierra
Ersteindruck: Gut

Martin Deppe: »Schon das erste Cyberstorm hat mich wochenlang gefesselt. Bei Teil 2 darf ich endlich auch frei forschen. Die Grafik haut mich allerdings noch nicht vom Pilotensessel, und mir fehlt eine feste Kampagne.«