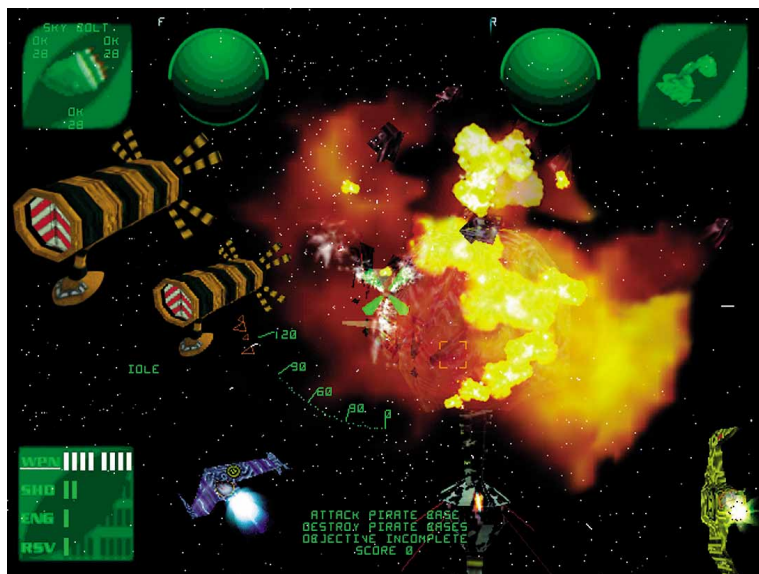


## Sternenkrieg im Sonnensystem

# Xenocracy

Raumpiloten aufgepaßt! Statt durch vorgefertigte Standard-Missionen flitzen Sie demnächst durch abwechslungsreich generierte Kampfeinsätze.



Mächtige Explosionen erschüttern einen umkämpften Transporter-Verbund.

**D**as Sonnensystem im Jahr 10.600: Erde, Mars, Venus und Merkur sind unabhängige Welten. Im Weltraumspiel **Xenocracy** sollen Sie als Vertreter einer interstellaren UNO mit flotten Kampfjägern zwischen die-

sen vier Supermächten für Ruhe sorgen. Mal attackieren Sie eine galaktische Reparaturstation der Merkurianer, mal verteidigen Sie eine Bodenbasis auf der Venus. Stellenweise haben Sie es im All gleichzeitig mit Raumschif-

fen aller vier Parteien zu tun. Keine leichte Aufgabe – zumal das Spiel verloren ist, sobald zwei Mitgliedsplaneten des strapaziösen Quartetts wegen zu massiver Benachteiligung eingehen.

## Intergalaktisches Glücksspiel

Wo andere Weltraumspiele vorgefertigte Missionen in festgelegter Reihenfolge haben, soll **Xenocracy** ein sich ständig wandelndes Universum bieten. Die Rahmendaten der Einsätze sind nur grob festgelegt. Sie wissen beispielsweise, daß Sie einen Transporter verteidigen müssen. Ob es sich dabei aber um ein großes, stabiles Schiff oder einen wackeligen Seelenverkäufer handelt, ob er von starken Feinden oder nur von einem kleinen Rudel Raumpiraten angegriffen wird, errechnet ein Zufallsgenerator vor jedem Einsatz. »Das Ausbalancieren der Missionen war die Hölle«, so Projektleiter Tony Francis. »Schließlich hat einer unserer Programmierer, der in seiner Freizeit begeisterter Papierrollenspieler ist, ein System

entwickelt, das sich unsichtbar im Hintergrund um den jeweils passenden Schwierigkeitsgrad kümmert.«

## Baukasten für Raumschiffe

Im Spielverlauf klettern Sie in fünf verschiedene Raumschiffe, die Sie stärker als in jedem vergleichbaren Programm individuell mit Waffen, Raketen, Schilden und Triebwerken ausstatten. Sogar die Armaturen können Sie wie im Baukasten aus unzähligen Modulen zusammenstellen – kein Wunder, schließlich hat Tony Francis vor seinem Einstieg in die Spiele-Branche unter anderem Head-Up-Displays für Kampfhubschrauber der britischen Luftwaffe entworfen.

## Zu acht durchs All

**Xenocracy** wird alle gängigen Beschleunigerkarten nach dem Direct-3D-Standard unterstützen. Wer mag, spielt das vollständig übersetzte Spiel auch im Netzwerk – bis zu acht Raumflieger dürfen dann im Deathmatch oder Capture-the-Flag-Modus gegeneinander antreten. **PS**



Bodenkämpfe auf der Venus – jeder Planet sieht aus wie sein Vorbild.

## Xenocracy

Genre: Weltraumspiel Hersteller: Grolier Interactive  
Termin: April '98 Ersteindruck: Gut

Peter Steinlechner: »Die Idee mit den per Zufallsgenerator erstellten Missionen klingt vielversprechend. Grafisch gefallen mir besonders die Planetenoberflächen.«