

Echtzeit-Strategie aus dem Schwabenlände



Mayday

Mayday handelt weder von abtanzenden Ravern noch von lauschigen Frühlingstagen: Hier wird knallhart gekämpft.

Schwaben gelten gemeinhin als sparsam, wenn nicht sogar etwas geizig. Das trifft nicht auf Boris Games aus Stuttgart zu: Im Echtzeit-Strategiespiel **Mayday** treten mit viel Liebe zum Detail entworfene Truppen in aufwendig gezeichneten Landschaften gegeneinander an. Gleich drei Bündnisse klopfen sich im Jahre 2051 um die Vorherrschaft. In vielen der 30 Missionen kämpfen Sie also gegen zwei Gegner gleichzeitig.

Ich sehe was, was Du nicht siehst

Im Gegensatz zu den meisten Echtzeit-Konkurrenten verzichtet **Mayday** auf »Fog of War«, das Schlachtfeld ist also sofort sichtbar. Gleiches gilt für Einheiten und Bauten;

Wegen der dreidimensionalen Topographie ist die auf einem Berg platzierte Haubitze für den aufwärts kraxelnden Infanteristen nicht zu erspähen. Je nach Geländetyp kommen die Kämpfer unterschiedlich flott vorwärts, auf Asphalt marschiert es sich nun mal zügiger als im Sumpf. Den sollten Sie übrigens möglichst meiden, denn so manche teure Einheit

verschwindet dort auf Nimmerwiedersehen. Metallnachschieben für neue Truppen gibt's in Minen; außerdem lassen sich Wracks recyceln. Bauten darf

man nicht errichten, sondern ist auf die bestehenden angewiesen. Die sind dadurch um so wertvoller – glücklicherweise sorgt ein Kran rechtzeitig für ihre Renovierung. Spezielle Kampfroboter erobern Feindgebäude, die Sie anschließend selber benutzen. Anhand von Wegpunkten geben Sie Ihren Mannen genaue Marschbefehle. Individuelle Befehle legen fest, ob Soldaten mit Hurragebrüll vorstürmen oder bei Beschuss das Hasenpanier er-



Schlacht in der **Schlucht**: Enge Täler, Brücken oder Hügel sind heiß umkämpft.

greifen. Ihre Forscher werkeln derweil an Extrawaffen. Neben Bodentruppen dürfen Sie auch Hubschrauber in der Schlacht einsetzen.

Schiff ahoi!

Auf See geht es hingegen ruhiger zu, da es lediglich Landungsschiffe gibt. Wie schon bei **Earth 2140** greifen auf Schiffen transportierte Truppen ins Kampfgeschehen ein. In manchen Missio-

nen werfen plötzlich auftretende Ereignisse Ihre schöne Taktik über den Haufen. Wenn etwa ein Erdbeben Gebäude zerrumpelt, kommen Ihre Kranführer ganz schön ins Schwitzen. **MD**



Von der **Skizze** zum fertigen **Flakpanzer**.



Diese Basis ist nur über zwei **Rampen** zu erreichen.

lediglich spezielle Kampfroboter können sich tarnen. Auch wenn Sie den Gegner anrücken sehen – Ihre Truppen können das nicht immer.

naue Marschbefehle. Individuelle Befehle legen fest, ob Soldaten mit Hurragebrüll vorstürmen oder bei Beschuss das Hasenpanier er-

Mayday

Genre: Echtzeit-Strategie **Hersteller:** Boris Games
Termin: November '97 **Ersteindruck:** Gut

Martin Deppe: »Auch wenn Fog of War, Basisbau und Kampfschiffe fehlen: Mayday glänzt mit detaillierten Schlachtfeldern und zahlreichen Truppentypen.«