

Akte Europa



Eine riesige Armee pflügt gerade auf das feindliche HQ zu, da trifft eine Nachricht ein: In der Nähe ankernde Schiffe sind zu vernichten! Solche Untermissionen von **Akte Europa** (vormals »Colony Wars 2«) bringen Ihnen Extra-Credits. Die können Sie auch gut gebrauchen, denn erstmals dürfen Sie in diesem Echtzeit-Spiel Ihre Einheiten selbst designen. Aus Chassis, Rädern und Geschütz wird flugs ein tödlicher Schützenpanzer; auch Luftwaffe und Marine sind für neue Entwürfe dankbar.

Bessere Ausrüstung erhalten Sie durch fleißiges Forschen. Ihre Truppen verbrauchen Munition und Treibstoff, und bleiben schon mal hilflos liegen. Zum Glück gibt es Hubschrauber, die automatisch Sprit und Granaten vorbeibringen. Ressourcen werden von Hochbahnen zwischen den Fabriken befördert, die können aber vom bösen Gegner außer Gefecht gesetzt werden. Das 3D-Gelände wirkt sich auf Geschwindigkeit, Kampfstärke und Sichtradius der Truppen aus, lässt (anders als **Dark Reign**) Sichtlinien jedoch außer acht.



Akte Europa: UN-Truppen und »Europas« kämpfen um eine Basis.

Akte Europa

Genre: Echtzeit-Strategie **Hersteller:** Eidos

Termin: November 97

Ersteindruck: Gut

Martin Deppe: »Akte Europa bietet mit Einheiten-Design und Untermissionen interessante Neuerungen. Ein echter Geheimtip für anspruchsvolle Strategiefans.«

Die Erben von »Command&Conquer«

Echtzeit-Att



Dark Reign

In **Dark Reign** schlagen sich Imperium und Freedom Guard um die immer kleiner werdenden Wasserreserven. Ein Glanzpunkt des Programms ist sein realistisches Gelände mit Hügeln und Wäldern, die tatsächlich die Sicht der Einheiten behindern – so können Sie Ihre Soldaten verstecken und Hinterhalte aushecken. Wegpunkte erlauben auf einfache Weise komplizierte Manöver, etwa die Bewegung um eine Gegnerbasis herum. Frisch produzierte Kämpfer marschieren direkt an die Front,

angeschlagene kehren von allein zur Werkstatt zurück. Auf Wunsch handeln Ihre Untergebenen selbständig und spüren eigenhändig Gegner auf. Die beiden Kriegsparteien verfügen über viele spezielle Einheiten wie z.B. Spione, die sich in Felsen verwandeln. Statt die ganze Karte mit Gebäuden zuzupflastern, setzt **Dark Reign** auf Upgrades einiger weniger Bauten. Besonders interessant ist der Editor, der das Erstellen abwechslungsreicher Missionen ermöglicht. Langfristiger Spielspaß ist somit gesichert.



Dark Reign: Plattes Gelände ist out, topographische 3D-Welten sind in.

Dark Reign

Genre: Echtzeit-Strategie **Hersteller:** Activision

Termin: Oktober 97

Ersteindruck: Ausgezeichnet

Martin Deppe: »Mit realistischem Gelände, starker KI und einem ungewohnt mächtigen Editor könnte Dark Reign der kommende Echtzeit-Knaller werden.«



Total Annihilation: Mechs, Panzer und Flieger sind gerendert.

Total Annihilation

Genre: Echtzeit-Strategie **Hersteller:** Cavedog
Termin: Oktober 97 **Ersteindruck:** Sehr gut

Martin Deppe: »Total Annihilation sieht beeindruckend aus – Rendertechnik und Feuerwerk-Effekte lassen vergessen, daß es sich um ein Strategiespiel handelt.«

Total Annihilation

Flugzeuge drehen graziöse Kurven, Panzer werden von Rückstoß und Treffern durchgebeutelt, Schiffe richten ihre Kanonen auf mehrere Gegner gleichzeitig aus. **Total Annihilation** beschert uns Massen gerendeter Truppen und Bauwerke. Die beiden Widersacher Core und Arm haben je fast 80 Einheiten in ihren Reihen, weitere sollen wöchentlich, so der fromme Vorsatz, im Internet erscheinen. Auch bei **T.A.** ist das dreidimensionale Gelände realistisch; so können Spinnen-Mechs selbst steile Gebirgswände er-

klimmen, während sie in der Ebene von jedem Panzer überholt werden. Auf Hügeln stationierte Geschützbatterien spähen zwar in Waldschneisen, der unter den Bäumen heranpirschende Roboter bleibt hingegen unentdeckt. Schlachtschiffe sind gegen nahe Schnellboote machtlos, weil die Kanonen nur für große Reichweiten ausgelegt sind. Grafisch brennt **T.A.** ein wahres Feuerwerk ab: Fulminante Explosionen und weit streuende Trümmer lassen nicht nur Pyromanen jubeln.



ackke

Im Echtzeit-Genre brodet es: Diese vier Neulinge bewerben sich mit frischen Ideen um die Nachfolge von »Alarmstufe Rot«.



Conquest Earth: Zwei Kettenpanzer leisten erbitterten Widerstand.

Conquest Earth

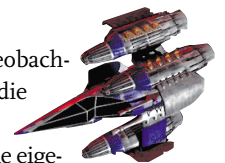
Genre: Echtzeit-Strategie **Hersteller:** Eidos
Termin: Oktober 97 **Ersteindruck:** Sehr gut

Martin Deppe: »Alle Achtung: Den strategischen Modus hat es so im Genre noch nicht gegeben – und auch keine Nachtmissionen mit transparenten Lichtkegeln.«

Conquest Earth

Auf den ersten Blick erinnert **Conquest Earth** an **X-COM**. Während die Jupiterianer die Erdatmosphäre mit Schwefel-Generatoren umwandeln wollen, trachten die Bionics danach, die Giftsprüher zu zerstören und die Invasoren zu vertreiben. Zum ersten Mal in einem Echtzeit-Strategiespiel werden Sie nicht nur als General in einzelnen Szenarios tätig, sondern werkeln auch zwischen den Missionen: Die Aliens suchen sich auf dem Erdglobus Angriffsziele aus, die Bionics forschen währenddessen nach neuen Kampfeinheiten

und schießen Beobachtungssatelliten in die Umlaufbahn. Beide Seiten haben eine eigene Benutzeroberfläche und spielen sich merklich anders. Schwebegleiter steuern Sie wie in einem Actionspiel, anstatt nur Bewegungsbefehle zu geben. Per Fenstertechnik behält man mehrere Brennpunkte und Armeen gleichzeitig im Blick; die Szenariokarte läßt sich in mehreren Stufen zoomen. Für Ungeduldige steht ein sogenannter Action-Modus bereit, der auf den strategischen Part verzichtet.



md