

Popcorn-Strategie

ACT OF WAR

Millionenbudget, Luxusgrafik, Bestseller-Autor als Storyschreiber: mehr Schein als Sein oder ein echter PC-Blockbuster? GameStar gibt Antworten!

Schock an der Tankstelle: sieben Euro für einen Liter Super Bleifrei! Und wer ist schuld? Nein, nicht die Ökosteuer, sondern diese Terroristen, die fröhlich Öl-Raffinerien in die Luft jagen. Und was tut man da-

gegen? Man alarmiert die US-Armee und schlägt mit den neuesten Hightech-Waffen zurück!

So sieht sie aus, die patriotische Zukunftsvision des amerikanischen Bestseller-Autors Dale Brown (**Stählerne Jagd**). Und

gleichzeitig auch die Hintergrund-Story des Echtzeit-Strategiespiels **Act of War**.

Weltreise im Eiltempo

Bis Sie erfahren, wer wirklich hinter den Anschlägen steckt,

kommen Sie in den 14 Kampagnen-Missionen weit herum: Sie verteidigen den Buckingham Palace in London, erobern den Hafen von San Francisco, errichten eine Militärbasis in einer ägyptischen Raffinerie, schlagen Panzerschlachten an einer russischen Autobahnbrücke und stürmen sogar das Capitol in Washington. Dummerweise dauert die Weltreise für einigermaßen geübte Feldherren gerade mal zwölf Stunden – viel zu wenig für ein Strategiespiel.

Dass das Ende von **Act of War** zu schnell kommt, liegt allerdings auch an der zwar klischeehaften aber spannend präsentierten Geschichte. Die Filmszenen erreichen immer-



Der Hind-Helikopter hat keine Chance gegen unsere S.H.I.E.L.D.-Soldaten.



Comanches zerstören ein feindverseuchtes Haus in San Francisco.



Zielposition
Entfernung: 61,1 m



Mit Abrams-Panzern attackieren wir die Bunker-geschützte Feindbasis. Der Schlüssel zum Sieg: unser Paladin-Geschütz auf der zerstörten Autobahn-Brücke. (rechts)

hin TV-Serien-Niveau. Spektakuläre Zwischensequenzen in Spielgrafik und reger Funkverkehr mit Ihren Vorgesetzten halten den »Will wissen, wie's weiter geht«-Faktor auch während der Einsätze auf einem konstant hohen Niveau. Kleines Manko: Viele der Hauptcharaktere wie die schöne Computer-Expertin Vega oder der energische Einsatzleiter Jason Richter spielen nur in den Filmen eine Rolle, nicht aber auf dem

Schlachtfeld. Hier wäre in Sachen Helden-Identifikation noch mehr möglich gewesen.

Die Straßen von San Francisco

Egal ob Raffinerie, Buckingham Palace oder Golden Gate Bridge: Die Kampf-Schauplätze erstrahlen in einer in Strategiespielen bislang unbekanntem Detailreichtum, einen Highend-Rechner vorausgesetzt (siehe Technik-Check). Selbst der kleinste Blu-

menkübel wirft einen korrekten Schatten, Panzer knicken Ampeln wie Streichhölzer beiseite, nahezu jedes Gebäude ist zerstörbar, sämtliche Größenverhältnisse wirken realistisch. Effekt: Sie haben nie das Gefühl, dass Ihr Comanche-Helikopter nur über eine abstrakte Karte mit dem Namen »Washington« fliegt – schließlich ballert der Hightech-Hubschrauber gerade Terroristen von den Eingangsstufen des Capitols.

Und das abwechslungsreiche Missionsdesign von **Act of War** gibt sich eifrig Mühe, Ihnen aber auch jedes kleine Detail zu präsentieren. In der Schlacht um ein russisches Atomkraftwerk müssen Sie zunächst ein Öldepot erobern. Das schaufelt automatisch Dollar aufs Konto und ermöglicht so die Errichtung eines kleinen Vorpostens – eine eher langweilige Pflichtübung. Mit nur einer, meist im Überfluss vorhandenen Ressource (Geld)

FAKTEN ZU DEN FILMSZENEN

- rund 45 Minuten Gesamtlänge
- mehr als 500.000 Dollar Budget
- zehn Drehtage, die im Schnitt um acht Uhr morgens starteten und um Mitternacht endeten
- elf Hauptdarsteller und 75 Statisten
- 20 Film-Sets: gedreht wurde sowohl im Studio als auch an realen Schauplätzen
- Special-Effects-Experte Patrick Bergeron war verantwortlich für tausende Agent-Smith-Klone im Endkampf von Matrix 3
- Art Director Rene Morel modellierte die Hauptcharaktere des Final-Fantasy-Kinofilms
- die Produktionsfirma SWAT Films arbeitete vor Act of War an Projekten für General Motors, McDonald's und Celine Dion





Mit der Gefangennahme von Feinden verdienen Sie Geld.



Eine Konsortium-Basis bauen Sie nur im Skirmish-Modus.



B2-Tarnkappenbomber überfliegen Washington. Das Warthog-Flugzeug (links) soll sich um feindliche Radarsysteme kümmern.

lässt der Basisbau nur wenig Spielraum für taktische Winkelzüge. Gut, dass es dann zur Sache geht: Sie müssen Saboteure vom Reaktorkern verscheuchen, Geiseln befreien und schließlich unter Zeitdruck eine Wächterdrohne zum Kraftwerks-Zentrum eskortieren, um einen Raketenanschlag zu vereiteln.

Abrams gegen Hinds

Gleich drei Kriegsparteien prügeln sich in *Act of War* ums

schwarze Gold: Als Befehlshaber der US-Armee schicken Sie superdetaillierte Delta-Force-Soldaten, Abrams-Panzer und B2-Bomber aufs Schlachtfeld – extrem viel Feuerkraft, aber auch extrem teuer. Im Verlauf der Kampagne kämpfen Sie außerdem mit den Spezialeinheiten der Taskforce Talon. Die entstammen hauptsächlich den Zukunftsvisionen von Militär-Experte Dale Brown und setzen vor allem auf Flexibilität: So stecken futuristi-

sche S.H.I.E.L.D.-Soldaten in einem Exoskelett-Anzug, auf den sie entweder eine Minigun (gegen Hubschrauber und Infanterie) oder einen Raketenwerfer (gegen Gebäude und Fahrzeuge) schrauben. Die UCGV-Drohenpanzer können sogar zwischen drei Geschütztürmen wechseln – und das mitten im Gefecht. Die eher schwächlichen, aber preisgünstigen AK74-Soldaten, Hind-Helikopter und Tarnpanzer des bösen

Terror-Konsortiums dürfen Sie nur in Skirmish- und Multiplayer-Partien an die Front führen.

Starke Theorie, schwache Praxis

In der Theorie liefert *Act of War* jede Menge Stoff für clevere Taktik-Manöver. Infanteristen können sich hinlegen, in Wäldern und Gebäuden verstecken und sogar Gefangene nehmen (gibt einen Geldbonus). Jede Einheit sammelt Erfahrungspunkte

TECHNIK-CHECK

GRAFIKDETAILS IM VERGLEICH



- 800x600
 - min. Details
 - Texturen niedrig
 - Schatten niedrig
- Mit minimaler Auflösung und ohne Schatten fehlt der »Wow-Effekt« von Act of War, dafür sinkt der Hardware-Hunger.



- 1600x1200
 - max. Details
 - Texturen hoch
 - Schatten hoch
- In maximaler Auflösung und hoher Qualität sieht Act of War bombastisch aus, braucht aber enorm viel Rechenleistung.

TUNING-TIPPS

- 1 Je nach Karte bringt das Herabsetzen der Schatten auf »Niedrig« bis zu 30 Prozent mehr Leistung. Auf »Mittel« sind es nur knapp 10 Prozent.
- 2 Auch mit mittlerer Texturqualität sieht Act of War noch gut aus und läuft auf älteren Grafikkarten bis zu 15 Prozent schneller.

- 3 Am Anfang jedes Levels lädt Act of War das sichtbare Gebiet in den Arbeitsspeicher. Fahren Sie deshalb zuerst Ihre Umgebung mit der Kamera ab, um spätere Nachladeruckler zu vermeiden.
- 4 Mit dem Herunterschrauben der Auflösung gewinnen Sie ungefähr 20 Prozent mehr Geschwindigkeit pro Stufe. FK

PERFORMANCE-TABELLE

MAXIMALE DETAILS

RAM	Prozessor	Pixel	MAXIMALE DETAILS									
			Geforce 2/4/NX	Radeon 9000	Geforce 4 Ti	Rad. 9500/9600/X600	Geforce FX 5800/5900	Radeon 9700/9800	Geforce 6000/GT	Radeon X800/X850	Geforce 6800	
512 MBYTE	1,2 GHz	800x600 ¹ 1024x768	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
	1,8 GHz	1024x768 1280x1024	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
	2,4 GHz	1280x1024 1600x1200	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
1024 MBYTE	1,2 GHz	800x600 ¹ 1024x768	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
	1,8 GHz	1024x768 1280x1024	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
	2,4 GHz	1280x1024 1600x1200	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□

1) minimale Details
 □ nicht möglich □ stark ruckelnd □ mäßig ruckelnd, spielbar □ perfekt spielbar



Unsere voll ausgebaute Taskforce-Basis bei einem feindlichen Raketenangriff.

te und kann bis zu drei Stufen aufsteigen, was ihr mehr Widerstandsfähigkeit und bessere Kampfkraft verschafft. Upgrade-Forschung in den Gebäuden spendiert Ihren Soldaten einen zusätzlichen Granatwerfer oder verbessert die Reichweite der F15-Luft-Boden-Raketen. Wie in **C&C Generäle** parkt bei jeder Kriegspartei eine extrem teure Superwaffe im Hangar (Mjolnir-Haubitze, Marschflugkörper oder abstürzender Satellit), die nach Ablauf eines mehrere Minuten dauernden Countdowns die halbe Gegnerbasis einäschert.

In der Praxis werden Sie solche taktischen Feinheiten jedoch nur selten einsetzen. Selbst gegen Ende der Kampagne reicht es meist aus, mit einer großen Armee S.H.I.E.L.D.-Soldaten durch die feindverseuchten Städte zu pflügen, da die Kombination aus Minigun und Raketenwerfer jede gegnerische Panzerung knackt. Überraschende Konter der Feinde brauchen Sie nicht zu befürchten: Gegenschläge beschränken sich auf langweilige Skript-Angriffe, die Beraterin Vega zudem noch rechtzeitig ankündigt – inklusive Richtungsangabe!



Mit Delta-Force-Soldaten und SWAT-Polizisten stürmen wir unter Feindfeuer das Capitol.

Strategie-Inferno

Das Hirn mag von **Act of War** unterfordert sein, die Sinne dagegen suhlen sich in einem Reiz-Overkill: Im Sekundentakt zersprätzen Autos, Panzer und Hubschrauber in gewaltigen Explosionen, Trümmerteile fliegen über den halben Bildschirm – mächtig unrealistisch, aber auch mächtig cool. Und das cineastische Effektf Feuerwerk sieht nicht nur fett aus, sondern klingt auch so: Krachende Kanonen und Gewehr-Salven bringen die Ohren im wuchti-

gen 6.1-Sound zum Klingeln. Die Special-Effects-Orgie dürfen Sie neben der Kampagne auch auf 17 wunderschön designten Skirmish-Karten bewundern. Gegen die KI macht dies jedoch nur wenig Spaß: Der Computer schummelt selbst auf dem niedrigsten der drei Schwierigkeitsgrade und überrennt sowohl Einsteiger als auch Fortgeschrittene bereits nach wenigen Minuten. Gegen bis zu sieben menschliche Gegner kommt im Internet oder Netzwerk deutlich mehr Stimmung auf. **HK**

► **HOTLINE:** (0190) 771 883 1,24 €/MINUTE

MARKUS SCHWERDEL

markus@gamestar.de

Motz ruhig, Heiko. Was kümmern mich lineare Missionen und geringer Umfang, wenn sich das Ding spielt wie ein spannender Thriller: Immer passiert irgendwo irgendwas. Langeweile gibt's nicht. Allerdings hätte es der Atmosphäre gut getan, die Zwischensequenzen und das Geschehen auf dem Schlachtfeld stärker zu verknüpfen – das hat damals StarCraft schon besser hinbekommen. Act of War ist wie ein ideales Bahnfahrt-Buch: kurz, packend, und wenn man ankommt, hat man alles schon wieder vergessen. Macht aber nix, denn davor stehen Stunden glänzender Unterhaltung.



»Mmh, lecker: Echtzeit-Fastfood«

HEIKO KLINGE

heiko@gamestar.de

Act of War spaltet nicht nur Häuser, Bunker und Panzer, sondern auch die Strategen – na ja, zumindest in zwei Lager. Die einen freuen sich über die spektakulärste Grafik der Genre-Geschichte, extrem coole Hightech-Einheiten und ein intensives Mittendrin-Gefühl. Die anderen schauen hinter die Präsentations-Fassade und ärgern sich über Balancing-Schwächen, eine unflexible Gegner-KI und die ebenso anspruchslose wie viel zu kurze Kampagne. Schade, die vielen taktischen Möglichkeiten hätten deutlich mehr Tiefgang zugelassen.

Aber auch, wenn ich mich eher zur Nörglergruppe zähle: Trotz aller Kritikpunkte war mir beim Durchspielen keine Sekunde langweilig – ein Riesenkompiment für ein Strategiespiel! Wer damit leben kann, dass Act of War mehr die Sinne reizt als das Hirn, wird sich bestens amüsieren.



»Ein Blender! Na und?«

ACT OF WAR ECHTZEIT-STRATEGIE

PUBLISHER	Atari / Eugen Systems	RELEASE (D)	17.3.2005
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	50 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 90 Seiten Handbuch	USK	ab 16 Jahre

GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER	2	3	4	5	6	7	8	9	10	PROFI
VERGLEICHBAR MIT	C&C Generäle (90, 10/03) Ähnliches Szenario, spielerisch deutlich ausgefeilert. Dawn of War (83, 11/04) Fette Science-Fiction-Schlachten, besser ausbalanciert.									

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAPHIKKARTEN		PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
<input type="checkbox"/> Geforce 2/4 MX	<input type="checkbox"/> GF FX 5800/5900	1,2 GHz Intel	1,8 GHz Intel	2,4 GHz Intel
<input type="checkbox"/> Radeon 9000	<input type="checkbox"/> Radeon 9700/9800	1400 AMD	1700+ AMD	2200+ AMD
<input type="checkbox"/> Geforce 4 Ti	<input type="checkbox"/> Geforce 6600/GT	256 MB RAM	512 MB RAM	1 GB RAM
<input type="checkbox"/> Rad. 9500/9600	<input type="checkbox"/> Radeon X800/X850	5,6 GByte Festpl.	5,6 GByte Festpl.	5,6 GByte Festpl.
<input type="checkbox"/> Radeon X600	<input type="checkbox"/> Geforce 6800			

LAUTSPRECHER: Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1

MULTIPLAYER GUT

FAZIT: 17 spannend designte Karten für bis zu acht Spieler im Netzwerk oder Internet. MODI: Deathmatch, Team-Deathmatch

BEWERTUNG

GRAFIK	+ Effekt-Gewitter + riesige Gebäude + detaillierte Einheiten	10 / 10
SOUND	+ krachende Explosionen + treibende Musik + 6.1-Sound	10 / 10
BALANCE	+ drei Schwierigkeitsgrade + Kampagne zu leicht	6 / 10
ATMOSPHERE	+ originalgetreue Städte + Filmszenen + Mini-Videos	9 / 10
BEDIENUNG	+ viele Komfortfunktionen + gewöhnungsbedürftiges Interface	8 / 10
UMFANG	+ Skirmish-Modus + nur 14 Kampagnen-Missionen	7 / 10
MISSIONSDSIGN	+ ständig wechselnde Ziele + wenig Wow-Momente	8 / 10
KI	+ gute Wegfindung + unflexible Skript-Gegner	7 / 10
EINHEITEN & GEB.	+ 57 Einheiten + Pseudo-Realismus + viele Spezialmanöver	9 / 10
KAMPAGNEN	+ Story-Einbindung + coole Schauplätze + sehr linear	7 / 10

PREISLEISTUNG BEFRIEDIGEND

EINGEWÖHNUNG: 20 Minuten SOLO-SPASS: 15 Stunden MULTIPLAYER-SPASS: 10 Stunden

FAZIT: KURZES, ABER HEFTIGES STRATEGIE-FEUERWERK.



- CD/DVD: Video-Special
- DVD: Wertungs-konferenz
- GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie
- QUICKLINK C90