

Mit Met und Magie

BESIEGER

Wikinger-Häuptling Barmalay verteidigt in zig Belagerungsschlachten die Heimat. Seine Gegner: die bösen Kimmerianer, sinnlose Formationen und eine störrische 3D-Kamera.

Ein Fass Met, gegrilltes Wildschwein, ein weiches Bärenfell – mehr braucht ein Wikinger nicht, um sich nach einem harten Tag des Plünderns und Brandschatzens zu erholen. Auf solche Annehmlichkeiten freut sich im Echtzeit-Strategiespiel **Besieger** auch der Krieger Barmalay, als er nach einem Feldzug in seine Heimat zurückkehrt. Nur haben dort inzwischen die Kimmerianer unter dem fiesen Karon die Macht übernommen und unterdrücken die Wikinger-Bevölkerung. Klar, dass Sie da ran müssen!

Nordische Odyssee

Auf seinem Feldzug erobert Barmalay nach einem ausführlichen Tutorial zwölf sehr große, abwechslungsreiche Karten, auf denen Sie meist mehrere Aufträge erledigen. Dabei halten sich Aufbau- und Kampfmissionen die Waage. Zum Beispiel sollen Sie erst eine stark befestigte Stadt umschleichen, dann im Hinterland eine Siedlung errichten, Angriffe zurück schlagen, Karawanen aufhalten und schließlich die Stadt vom Beginn der Mission mit fliegen-

den Segelschiffen erobern. Letztere bringen zusammen mit Heilmagiern, Ogern und Zentauren einen Hauch Fantasy ins Spiel. Je nachdem, mit welchem der beiden Monstervölker sich Barmalay später verbündet, ändern sich kleine Details der Story.

3D-Höhlenkoller

Manchmal führt der letzte Auftrag einer Karte in ein Höhlensystem, durch das Sie dann einen neuen Level erreichen. Unter der Erde erschwert allerdings das freie Kamerasystem der ansonsten recht brauchba-

ren 3D-Grafik Ihre Bemühungen: Statt den Kampf mit einem Feuer-Werbär zu verfolgen, starren Sie unfreiwillig auf triste Steintexturen. Abhilfe schafft nur der automatische Verfolgermodus. Dann bleibt die Kamera zwar brav bei der markierten Einheit, Ihnen entgehen jedoch unter Umständen wichtige Details, zum Beispiel ein verstecktes Monsternest. Als dritten Modus gibt es eine fixe Perspektive wie in **WarCraft 3**. Doch auch die bringt in den verwinkelten Gängen nicht den optimalen Überblick.



Feuriger Missionsaufakt: Kimmerianische Fesselballons greifen mit Flammenwerfern an, im Hintergrund naht schon Barmalays Flotte zur Rettung.



Richtig große Belagerungen gibt's nur im Multiplayer-Modus – mit vorgefertigten Armeen und Burgen sowie stationären Katapulten.

Spar-Belagerungen

Auf nahezu jeder der zwölf Karten kommt es im Lauf der Kampagne zu einer mehr oder weniger großen Belagerung. Allerdings fallen diese Gefechte enttäuschend schmalbrüstig aus: Als Angreifer stehen Ihnen neben einem Rammbock und einem Belagerungsturm lediglich Leiterträger zur Verfügung. Von Katapulten oder Finessen wie Tunnelbauern keine Spur.

Die Verteidiger haben's auch nicht besser: Auf den Wehrgängen postierte Fernkämpfer sowie Armbrust-Wachtürme müssen als Abwehr genügen, Burggräben oder siedendes Öl fehlen. Zwar machen die Belagerungen trotzdem Spaß, ein **Stronghold** in 3D dürfen Sie von **Besieger** jedoch nicht erwarten.

Aufbau vor Abriss

Bevor Barmalay in die Schlacht zieht, steht in rund der Hälfte der Missionen der Aufbau einer Siedlung an, den Arbeiter übernehmen. Der Tag- und Nachtwechsel in **Besieger** interessiert die Untertanen (wie auch den Rest der Einheiten) dabei nicht, sie werkeln

durch. Das ist auch bitter nötig, denn zu Beginn einer Partie steht oft nur ein einziges Haus. Darin wohnen fünf Untertanen, die Sie zum Holz-, Stein- und Eisensammeln schicken. Sägewerk oder Steinbruch erhöhen die Ausbeute, die Gebäude sollten möglichst nah an den Rohstoffvorkommen stehen. Praktisch: Im Interface sehen Sie jederzeit, wie viele Leute wo schuften. Wer weitere Arbeitskräfte braucht, muss mehr Häuser bauen oder bestehende in zwei Stufen upgraden.

Zivilisten an die Front

Kämpfer entstehen in **Besieger** nicht wie so oft auf magische Weise in den Kasernen. Stattdessen schicken Sie Arbeiter zum Beispiel in die Speerwerferschule, wo sie nach geraumer Zeit zu Soldaten ausgebildet werden – **Battle Realms** lässt grüßen. Das verlangt taktische Überlegung: Sollen die Untertanen noch etwas Rohstoffe für die Forschung beschaffen, oder doch lieber den Gegner jagen?



Feuer-Werbären in den Höhlen-Levels sehen zwar bedrohlich aus, sind jedoch von erfahrenen Einheiten leicht zu besiegen.

Unsere Leser sind anspruchsvolle Spieler mit einer eigenen Meinung. Deshalb lassen wir uns ab nächster Ausgabe viel stärker in die Karten schauen.



Nur noch 4 Wochen:

**MEHR
TRANS-
PAR-
ENZ!**

MARKUS SCHWERDTL

Barmalay und seine bärtigen Wikinger-Kumpanen haben es mir angetan. Es macht mir Spaß, sie über die abwechslungsreichen Karten zu lotsen, die noch dazu sehr idyllisch aussehen. Wenn da nur nicht die vielen Schnitzer wären: hakelige Kamera, sinnlose Formationsbefehle oder die kantigen Einheiten. Außerdem bin ich von den Belagerungen schwer enttäuscht – da wäre wesentlich mehr drin gewesen! Es gibt einfach zu viele andere Spiele, die diese Punkte mit Bravour lösen und Besieger in die »Ferner liefern«-Ecke drängen.

Aufbau-Anspruch

Dass die Wertung trotz der Mängel so hoch ausfällt, liegt unter anderem am vorbildlichen Aufbaupart. Nur wer seinen limitierten Untertanen zum richtigen Zeitpunkt Spitzhacke oder Schwert in die Hand drückt, hat eine Chance. Dazu kommt das Veteranensystem, das im Gegensatz zu manchen Konkurrenzspielen nicht nur nutzloses Beiwerk bleibt. Okay, die Balance leidet darunter. Aber es ist eine Mordsgaudi, mit einer Horde Elite-Berserker durch die Gegnervestecke zu schnetzeln!



»Belanglose Belagerungen«

Um schnell auf Engpässe zu reagieren, können Sie Kämpfer jederzeit wieder zu Arbeitern degradieren. Die Kosten für die

Ausbildung sind dann allerdings verloren, und eine erneute Rekrutierung dauert genauso lange wie beim ersten Mal.

Held mit Hörnern

Im Vergleich zu den starken Helden in **WarCraft 3** bleiben die **Besieger**-Anführer blass: Als Wikinger-Häuptling kämpft Barmalay etwas effektiver, außerdem hebt er den Rüstungswert umstehender Einheiten. Dank Oger Oscar haut die Armee besser zu, und Heilerin Olga pöppelt nach einer Schlacht automatisch Verwundete auf. Spektakuläre Zaubersprüche oder ein Inventar gibt's nicht, in den Multiplayer-Modi fehlen die Helden sogar ganz.

Alte Besen kehren gut

Sowohl Helden als auch normale Einheiten sammeln in Kämpfen Erfahrung und steigen im Rang auf. Solche Veteranen hauen deutlich besser zu, die Heilerin sollte sich also verstärkt um sie kümmern. Das Spiel bestimmt, wie viele Kämpfer Sie in den nächsten Auftrag mitnehmen. Beispiel: Sie beenden eine Mission mit 34 Speerwerfern, die nächste startet standardmäßig mit 20. **Besieger** sucht die 20 besten Leute der alten Truppe aus und stellt sie Ihnen wieder zur Seite.

Das hebt die Balance etwas aus: Wer mit einem Trupp Berserker-Veteranen die Werbär-Höhlen in der vierten Mission erkundet, pflügt nahezu mühelos durch die Monster. Für vorsichtige Spieler ist **Besieger** deshalb zu einfach.



Damit das große Holztor funktioniert, müssen wir es bemannen.

Umsonst in Reihe

Die acht Formationsbefehle von **Besieger** hätten sich die Entwickler auch schenken können: Beim ersten Feindkontakt verlassen die Kämpfer die Aufstellung und stürmen los. Außerdem müssen Sie von Hand Fernkämpfer in den hinteren Reihen platzieren. Noch ärgerlicher: Die Trupps vergessen ihre Formation, sobald Sie neue Einheiten dazugruppieren. Manchmal hilft zumindest die Linienformation, wenn Sie zum Beispiel einen schmalen Pass benutzen müssen.

Klobige Kämpfer

Grafisch hinterlässt **Besieger** einen zwiespältigen Eindruck: Landschaften und Gebäude sind detailliert und passen ins Szenario, doch die eigentlich gut animierten Einheiten und Kampfgeräte fallen klobig aus. Das wird besonders in den einfallslosen Zwischensequenzen deutlich. Dafür ist die deutsche Synchronisation gut gelungen. Auf Dauer nerven die ewig gleichen Befehlsbestätigungen, die Musik dudelt unaufdringlich, und Surroundsound fehlt. **MS**



Heldin Olga regeneriert mit ihrem heilenden Regen die Lebenspunkte der klobigen Berserker.



Hinter der Speerwerferkaserne warten Arbeiter auf die langwierige Soldatenausbildung.



Ein Windkreuzer braucht zum Betrieb vier Arbeiter: einer steuert, der Rest schießt mit Armbrüsten.

BESIEGER ECHTZEIT-STRATEGIE

PUBLISHER: Dreamcatcher, (0190) 84 60 48
 SPRACHE: Deutsch
 AUSSTATTUNG: DVD-Box, 2 CDs, 20 Seiten
 MULTIPLAYER: 1 Spieler pro Original

RELEASE (D): 19.7.2004
 CA. PREIS: 35 Euro
 USK: ab 12 Jahre

Internet (16 Spieler) | Netzwerk (16 Spieler) | Modem | an 1 PC

MULTIPLAYER-MODI: Deathmatch, Capture-the-Flag, Belagerung

| 3D-GRAFIKKARTEN: | | PC MINIMUM | PC STANDARD | PC OPTIMUM |
|------------------|------------------|----------------|----------------|----------------|
| Geforce 1/2 MX | GF FX 5600/Ultra | 1,4 GHz Intel | 2,0 GHz Intel | 2,4 GHz Intel |
| Geforce 2/4 MX | Radeon 9500 Pro | 1,4 GHz AMD | 1900+ AMD | 2400+ AMD |
| Radeon 9000 | Radeon 9700 Pro | 256 MB RAM | 256 MB RAM | 512 MB RAM |
| Geforce 3/3 Ti | Radeon 9800 Pro | 1,1 GB Festpl. | 1,1 GB Festpl. | 1,1 GB Festpl. |
| Geforce 4 Ti | GF FX 5800/5900 | | | |

LAUTSPRECHER: Stereo | 2 vorne, 2 hinten | 5.1 | 6.1

EINGEWÖHNING: 30 Minuten | SOLO-SPASS: 20 Stunden | MULTIPLAYER-SPASS: 5 Stunden

EINSTEIGER: 1 2 3 | FORTGESCHRITTENER: 4 5 6 | PROFI: 7 8 9 10

ALTERNATIVEN: **WarCraft 3** (93%, GS 08/02) Echtzeit-Referenz mit perfekter Balance.
Spellforce (85%, GS 01/04) Optisch hübscher Rollenspiel-Strategie-Mix.

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG:

- anspruchsvoller Aufbaupart
- vielfältige Missionen
- hübsche Landschaften
- gute Synchronisation
- simple Belagerungen
- klobige Einheiten
- hakelige Kamera
- sinnlose Formationen

GRAFIK: Befriedigend
 SOUND: Gut
 BEDienung: Befriedigend
 MULTIPLAYER: Befriedigend
 PREISLEISTUNG: Gut

FAZIT: SPAR-BELAGERUNGEN, GUTER AUFBAUTEIL.

68

