

Action-Echtzeit-Strategie

ARENA WARS



Es hat die Spielmodi von Unreal Tournament 2004, die Hektik eines Quake 3 Arena – ist aber ein waschechtes Echtzeit-Strategiespiel. Gelingt das ambitionierte Multiplayer-Experiment?

Der Legende nach soll Napoleon gleichzeitig gegessen, geredet und Schlachten geschlagen haben. Wenn's stimmt, hätte der französische Feldherr seine wahre Freude an **Arena Wars** gehabt. Denn im Echtzeit-Strategiespiel der deutschen Entwickler-Newcomer Exdream bestreiten Sie actionreiche Gefechte ohne Basisbau, kämpfen stets an mehreren Fronten, rekrutieren Nachschub und beschimpfen Gegner per Webcam und Headset – alles ohne Atempause.

Stehlen und sprengen

Arena Wars setzt auf Multiplayer-Schlachten mittels LAN und Internet. Stets bekämpfen sich zwei Teams mit jeweils bis zu vier Spielern, leere Plätze übernehmen auf Wunsch clevere KI-Generäle. Die Modi erinnern an **UT 2004** und spielen sich ähnlich dramatisch: In »Capture the Flag« stehlen Sie die feindliche Fahne und schleppen sie ins eigene Lager. Beim »Bombing Run« legen Sie einen Sprengsatz in die gegnerische Basis.

Und in »Double Domination« warten zwei Kontrollpunkte: Wer zu beiden einen Schlüsselstein bringt und sie 20 Sekunden hält, gewinnt die Runde. Für LAN-Partien genügt fairerweise eine CD für vier Teilnehmer. Onlinespiele finden über eine kostenlose, anmeldepflichtige Internetplattform statt.

Im Solomodus ringen Sie in 60 Aufwärm-Einsätzen gegen KI-Gegner. Zum Beispiel baut Ihr Kontrahent hauptsächlich Panzer – weshalb Ihnen die Missionsbeschreibung rät, mit Wal-

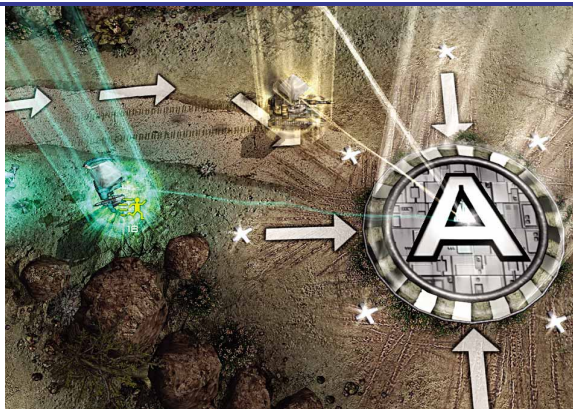
kern anzugreifen. So lernen Sie die Stärken und Schwächen der sechs Einheiten kennen. Eine Story fehlt allerdings. Daher werden die Einzelspieler-Gefechte nach spätestens zehn Stunden öde.

Dauer-Kriegspfad

Die 24 Mehrspieler- und 50 Solo-Schlachtfelder fordern aggressives Vorgehen: Jeder Spieler besitzt weit entfernt von seiner Einheiten-Fabrik ein Kraftwerk. Wenn dieses zerstört wird, vernichtet eine Explosion sämtliche Einheiten rund um den hei-



Gemeinsam mit seinem blauen Verbündeten kauft Michael (oben links) die gelbe Flagge, obwohl ihre Gegner ihre gesamte Armee ins Feld führen.



In »Double Domination« schleppen wir Schlüsselsteine zu Kontrollpunkten. Hier liefert sich unser Roboter ein Kopf-an-Kopf-Duell mit dem Feindpanzer.



Der verzweifelte Rettungsversuch von Gelb kommt zu spät: In zwei Sekunden wird die Bombe explodieren und uns einen Punkt sichern.

mischen Kontrollpunkt, Flaggen- oder Bombenplatz. Wer sich einigelt, hat also keine Chance, zumal Sie erst neue Einheiten bauen dürfen, wenn sich das Kraftwerk (automatisch) wieder regeneriert hat.

Über stationäre Teleporter können Ihnen Feinde in den Rücken fallen. Außerdem gibt's meist mehrere Angriffswege. Daher müssen defensive Spieler stets Kraftwerk, Teleporter und diverse Fronten im Auge behalten – was in Hektik ausartet. Angriff ist die beste Verteidigung: Nur wer den Gegner ständig attackiert und unter Druck setzt, gewinnt.

Brillante KI

Die Computergegner beziehungsweise KI-Alliierten von **Arena Wars** handeln äußerst

intelligent und setzen Einheiten sowie Spezialwaffen klug ein. Beim Flaggenklau etwa schützen sie ihre Truppen mit Heil- sowie Unsichtbarkeitsboni und versuchen clever, Verteidiger zu umgehen oder in die Zange zu nehmen. Außerdem stellen sich die Feinde auf Ihre Strategie ein: Wenn Sie zum Beispiel viele Panzer bauen, kontert die KI mit Walkern und überrennt Ihre Stahlkolosse.

Die fünf Schwierigkeitsgrade sind gut abgestimmt. Während auf den beiden leichtesten Stufen selbst Einsteiger schnelle Erfolge feiern, fordert die mittlere fortgeschrittene Spieler. Nur Profis sollten sich an die Levels »Schwierig« und »Verrückt« wagen. Vorbildlich: Auf hohen Stufen mögeln die Gegner nicht, sondern nutzen mehr Angriffswege und Spezialwaffen.

Stein schlägt Buggy

Unterschiedliche Kriegsparteien fehlen, jeder Spieler nutzt dieselben sechs Einheitentypen.

Doch diese sind perfekt ausbalanciert und besitzen individuelle Fähigkeiten. Flinke Buggys opfern sich notfalls in Kamikaze-Manier. Walker schweben kurzzeitig per Jetpack übers Schlachtfeld und müssen sich dann nur vor den Raketen-Spinnen in Acht nehmen. Panzer teleportieren sich in den Rücken des Feindes. Weitreichende Artillerie heilt nahe Verbündete und feuert nur, wenn sie am Boden verankert ist.

Die Einheiten funktionieren nach dem Stein-Schere-Papier-Prinzip. Walker erledigen Panzer mit wenigen Schüssen, verlieren jedoch gegen Spinnen-Bots. Diese wiederum scheitern an Berserkern, die gegen Panzer keine Chance haben. Artillerie richtet an Buggys verheerenden Schaden an, kann aber nicht auf kurze Distanz feuern – wenn die Flitzer bis in ihre Nähe kommen, war's das. Schlachten gewinnen Sie deshalb nur mit dem richtigen Einheiten-Mix und klugem Einsatz der Spezialfähigkeiten.

Moneten und Meteore

Jede Partie starten Sie mit einem bestimmten Geldbetrag. Ressourcen bauen Sie keine ab, stattdessen fließt der Kaufpreis einer Einheit nach deren Zerstörung zurück aufs Konto. Daher müssen Sie stets entscheiden, wie Sie das Geld aufteilen und ob Sie auf wenige teure oder viele billi-

HEIKO KLINGE

Was für ein Spiel! Normalerweise schwitze ich eher selten, aber bei Arena Wars würde ich am liebsten mein Mauspad gegen einen Schwamm austauschen. Wenn Michael mal wieder an zwei Fronten angreift, mein Radar lahm legt und gleichzeitig Panzer in meinen Rücken teleportiert, werden selbst meine Sandpapier-Hände klitschnass.

Klar, solo bleibt von dieser Faszination nur noch wenig übrig. Aber immerhin bekomme ich spielstarke KI-Trainingspartner. Schließlich gewinnt bei Arena Wars stets der bessere, nicht der glücklichere Feldherr: Michael, sieh dich vor!



»Strategie-Sauna«

SO FUNKTIONIEREN UPGRADES



Wir schicken einen Walker in ein Upgrade-Gebäude, um fortan stärkere Kampfläufer bauen zu können.



Nach einer Minute sind unsere Walker verbessert und schießen statt mit Strahlen mit starken Energiekugeln.

TECHNIK-CHECK

AUFLÖSUNG

Arena Wars bietet 14 Auflösungen von groben 320 mal 240 bis riesigen 2048 mal 1536 Bildpunkten. Unterhalb von 800x600 wirkt das Kampfgeschehen arg pixelig, kleine Einheiten gehen im Pixelbrei unter.

RAM/FESTPLATTE

Arena Wars schnappt sich nur 230 MByte von Ihrer Festplatte. Für flüssiges Spielen genügen 256 MByte RAM. Mit 512 MByte gibt es keine Nachladeruckler mehr.

TUNING-TIPPS

- 1 Laden Sie per Hin- und Her-Scrollen alle Texturen schon beim Spielstart. Das vermeidet Ruckler.
- 2 Spielen Sie in 16 Bit Farbtiefe. Das kaum schlechter aus, läuft aber 20 Prozent flotter.
- 3 Deaktivieren Sie den »Echtzeit Stencil Schatten«. Das bringt eine bis um 40 Prozent höhere Bildrate.
- 4 Spielen Sie mit mittlerem Zoomfaktor. Jede höhere Zoomstufe kostet Sie 25 Prozent Tempo. **AK**

DIE PERFORMANCE-TABELLE (ALLE ANGABEN MIT MAXIMALEN DETAILS UND 512 MBYTE)

CPU mit		Geforce 1/2 MX	Geforce 2/4 MX	Radeon 9000	Geforce 3/Ti	Geforce 4 Ti	GF FX 5600/Ultra	Radeon 9500 Pro	Radeon 9700/Pro	Radeon 9800 Pro	GF FX 5800/5900
1.600 MHz	800x600x32 min. Details 1024x768x32										
2.000 MHz	1024x768x32 1280x1024x32										
2.400 MHz	1280x1024x32 1600x1200x32										

□ nicht möglich, nicht spielbar ■ stark ruckelnd, wenig Spielspaß ■ mäßig ruckelnd, noch spielbar ■ flüssiges Spielen möglich

WICHTIGE BONUSWAFFEN



Mittels Quad Damage richten Einheiten vierfachen Schaden an und erledigen Feinde im Nu.



Unverwundbarkeit rettet schwach gepanzerten Einheiten wie diesem Buggy das Leben.



Der Meteoritenschauer richtet großflächig Schaden an — ideal gegen größere Gruppen.



Das Virus (blaues Symbol) legt für kurze Zeit Radarkarte und Fabrik des Gegners lahm.

ge Truppen setzen. In Upgrade-Gebäuden verbessern Sie einen Einheitentyp dauerhaft und bauen zum Beispiel fortan schusskräftigere Panzer. Das Geld fürs Upgrade gibt's erst nach der Prozedur zurück, bis dahin müssen Sie mit weniger auskommen. Jede Werkstatt kann nur einmal upgraden.

Auf den meisten Karten liegen Bonuswaffen, die Sie auf sammeln und jederzeit auf eine belie-

bige Einheit anwenden können. Der taktisch kluge Einsatz der 16 Waffentypen entscheidet über Sieg oder Niederlage. Beispielsweise sprengen Sie das feindliche Kraftwerk per Meteoritenregen, um alle Verteidiger am Flaggenpunkt auszuschalten. Dann klagt ein Buggy dank »Unsichtbarkeit« unbehelligt die Fahne. Ein Virus legt derweil die Radarkarte des Feindes lahm und verhindert, dass er Nachschub baut.

Ich sehe dich!

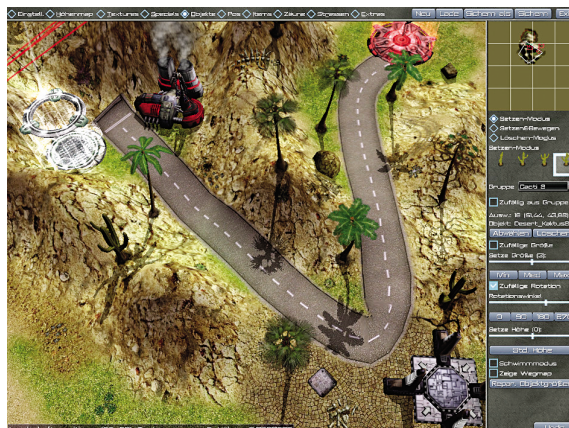
Arena Wars unterstützt die Übertragung von Bild- sowie Tonsignalen via Webcam und Mikrofon. So können Sie nach einem gelungenen Manöver die Jammerrunde Ihres Kontrahenten genießen. Doch die Übertragungsfunktion sorgt nicht nur für Atmosphäre: Verbündete können per Mikrofon gemeinsame Aktionen besser absprechen.

Die Bedienung per Maus klappt bestens. Besonders hilfreich: Beim Angriffsbefehl zeigt ein Balken, wie viel Schaden Sie beim anvisierten Gegner anrichten. Die Spezialwaffen erfreuen das Auge mit bunten Effekten, doch die Einheiten beleidigen es



Schere-Stein-Papier in Perfektion: Der feindliche Panzer hat keine Chance gegen unsere Walker.

mit grau-braunen Farben und Detailarmut. Daher geht bei großen Schlachten schnell die Übersicht im Truppenwirrwarr flöten. Gute Stereo-Sounds und flotte Musik untermalen die Gefechte. Mit dem komfortablen Editor bauen Sie neue Karten.



Im Editor basteln wir eigene Karten. Die sind gerade mal 35 Kilobyte groß.

MICHAEL GRAF

Vor sechs Jahren scheiterte Westwood mit C&C Sole Survivor (GameStar-Wertung: 58%) an der Verquickung von Action und Echtzeit-Strategie. Doch wo der große US-Entwickler versagte, hat nun ein deutsches Team Erfolg: Arena Wars fesselt mich mit vorbildlicher Spielbalance. Hier darf ich nicht feige in der Basis sitzen, sondern muss aggressiv vorgehen! Umkehrschluss: Wer keine Hektik mag, sollte lieber die Finger von Arena Wars lassen.

Alleine lau

Nur schade, dass es keine unterschiedlichen Völker gibt: C&C Generäle bietet deutlich mehr Abwechslung und Atmosphäre. Außerdem sind mir die Solofechte auf Dauer zu eintönig — trotz der genialen KI. Doch im Mehrspieler-Modus vergesse ich alle Mängel schnell. Die flotten Schlachten und fiesen Spezialwaffen fordern mein ganzes Können. Und Siege schmecken gleich noch mal so süß, wenn ich dank Webcam ins gedemütigte Gesicht von Heiko grinsen kann!

»Suchterregend gut«



ARENA WARS ECHTZEIT-STRATEGIE

PUBLISHER: Ascaron, (05241) 966 90
 SPRACHE: Deutsch
 AUSSTATTUNG: DVD-Box, 1 CD, 48 Seiten
 MULTIPLAYER: 4 Spieler pro Original
 MULTIPLAYER-MODI: Bombing Run, Capture-the-Flag, Double Domination

3D-GRAFIKKARTEN:	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 1/2 MX	1,6 GHz Intel	1,2 GHz Intel	1,6 GHz Intel
Geforce 2/4 MX	1600x AMD	1,2 GHz Intel	1600+ AMD
Radeon 9000	128 MB RAM	256 MB RAM	512 MB RAM
Geforce 3/3 Ti	190 MB Festpl.	190 MB Festpl.	190 MB Festpl.
Geforce 4 Ti			Webcam, Mikrofon

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

EINGEWÖHNUNG: 30 Minuten SOLO-SPASS: 10 Stunden MULTIPLAYER-SPASS: 60 Stunden

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

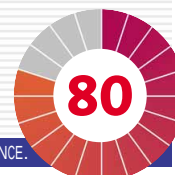
ALTERNATIVEN: C&C Generäle (89%, GS 10/03) Echtzeit-Schlachten mit erstklassiger Grafik.
 Ground Control 2 (80%, GS 07/04) Taktisch fordernde Science-Fiction-Gefechte.

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG:

- 1a-Einheitenbalance
- ausgewogene Karten
- actionreiche Spielmodi
- Bild- und Sprachübertragung
- sehr gute Bedienung
- nur sechs Einheiten, keine Völker
- schwacher Solomodus
- unübersichtliche Schlachten
- kein Ressourcenabbau

GRAFIK: ☐ Befriedigend ☐ Gut ☐ Sehr gut ☐ Sehr gut

FAZIT: ACTIONREICHE ECHTZEIT-SCHLACHTEN MIT 1A-BALANCE.



CD/DVD: Multiplayer-Special

GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie

QUICKLINK G10