Bombing Run: Wir deponieren den Sprengsatz beim Feind.

Dieses Action-Strategiespiel beweist, dass Stress Spaß macht – erst recht, wenn Sie ihn dem Feind bereiten.

Arena Wars Reloaded

Herrlich hektisch

micha@gamestar.de

Michael Graf: Aus den an sich simplen Grundessenzen (drei Spielmodi, sechs Truppentypen) destilliert Arena Wars Reloaded erstaunlich vielfältige und taktisch fordernde Multiplayer-Gefechte. Das liegt an der vorbildlichen Balance: Es gibt keine ultimative Taktik, unter Zeitdruck knoble ich ständig neue, sinnvolle Kombinationen aus Einheiten und Spezialwaffen aus. Genre-Rivalen wie Command & Conquer 3 sowie Rise of Legends bieten zwar mehr Völker und Einheiten, Taktik-Puristen sollten Arena Wars Reloaded aber unbedingt eine Chance geben. Zumal der flotte Offensivzirkus mit 20 Euro nicht die Welt kostet.

DVD
- Test-Check

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
▸ Quicklink: 3976

USK
- ab 12 Jahren

Win Vista 32 Bit
- läuft

Schnell, Sie haben zehn Sekunden Zeit, diesen Artikel zu lesen! Wie bitte, Sie mögen keine Hetze? Dann sollten Sie weiterblättern – **Arena Wars Reloaded** wendet sich nur an stressresistente Naturen. Im Echtzeit-Strategiespiel schlagen Sie flotte Multiplayer-Gefechte, in denen Sie unter anderem Meteoriten schleudern, Flaggen klauen und Panzer teleportieren – am besten gleichzeitig. Wer Hektik mag, sollte den Artikel also lesen. Auch wenn's mehr als zehn Sekunden dauert.

Das ist alt

Arena Wars Reloaded ist eine Neuauflage des originellen Strategietitels **Arena Wars** von 2004. Die Mehrspieler-Modi erinnern an Team-Shooter wie **UT 2004**: In »Capture the Flag« mopsen Sie Fahnen, beim »Bombing Run« tragen Sie Sprengsätze zum Feind, und in »Double Domination« erobern Sie Kontrollpunkte. Hierzu errichten Sie keine Basis und ernten keine Rohstoffe, sondern bauen nur Einheiten. Der Preis zerstörter Kämpfer fließt zurück aufs Konto. Die sechs Truppentypen sind exzellent ausbalanciert. Panzer etwa sehen kein Licht gegen Jetpack-Walker, sprengen aber im Nu dicke Berserker-Mechs und dürfen sich teleportieren. Zudem sammeln Ihre Einheiten taktisch wichtige Spezialwaffen à la Meteoritenhagel auf. Und via Webcam und Headset senden Sie Grimassen und Kommentare an die Rivalen. Die klugen KI-Feinde dienen als Trainingspartner für Neulinge und füllen Mehrspieler-Partien.

Domination: Der Geschützturm sichert den Kontrollpunkt.

Das ist neu

Neben frischen Karten, Spezialwaffen und Grafiksets gibt's zwei neue Gebäude: Einheiten können Geschütztürme und Geldspeicher erobern. Zudem dürfen Sie nun in Ranglisten-Partien der ESL-Amateurliga einsteigen. Wenig getan hat sich bei der mäßigen Grafik und der sterilen Atmosphäre: Die Roboter-Heere versprühen so viel Flair wie eine Schreibtischlampe. Weil Sie stets angreifen müssen, spielen sich die Partien dafür flott und hektisch. Aber wenn Sie keine Hektik mögen, haben Sie den Artikel ja eh nicht gelesen. GR

Capture the Flag: Michael klaut Andrejs Flagge und entfesselt einen Meteoritenschauer über der gegnerischen Armee. Das Webcam-Bild oben links zeigt Michaels zufriedenes Grinsen.

ARENA WARS RELOADED — ECHTZEIT-STRATEGIE

ENTWICKLER	Exdream (Arena Wars, GS 09/04: 75 Punkte)		
PUBLISHER	Anaconda	TERMIN (D)	22.6.2007
SPRACHE	Deutsch, Englisch	CA. PREIS	20 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 CD, 32 Seiten Handbuch	USK	ab 12 Jahren

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

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs 1 2 3 | FÜR STANDARD-PCs 4 5 6 7 | FÜR HIGHEND-PCs 8 9 10

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
1,8 GHz Intel XP 1600+ AMD 512 MB RAM 410 MB Festplatte	2,2 GHz Intel XP 2000+ AMD 512 MB RAM 410 MB Festplatte	2,6 GHz Intel XP 2400+ AMD 1,0 GB RAM 410 MB Festplatte

PROFITIERT VON –

BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPIERSCHUTZ Protect CD

TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

3D-GRAFIKKARTEN
- Radeon 9500 / 9600
- Geforce 6600 GT
- Radeon X600 / X700
- Radeon 9700 / 9800
- Geforce 6800 GT
- Radeon X800 XL
- Geforce 7600 GT
- Radeon X850 XT
- Radeon X1900 XT
- Geforce 7900 GTX

MULTIPLAYER — Sehr gut

SPIELMODI (SPIELER)	Capture the Flag (4), Bombing Run (4), Double Domination (4)		
SPIELTYPEN	Netzwerk, Internet	SERVERSUCHE	100 Stunden
DEDICATED SERVER	nein	MULTIPLAYER-SPASS	intern, ESL
FAZIT	Ebenso flotte wie taktisch fordernde Gefechte – suchterregend gut.		

BEWERTUNG

GRAFIK	⊕ detaillierte Landschaften und Truppen ⊖ hakelig animierte Einheiten ⊖ schwache Texturen ⊖ viele unspektakuläre Effekte	6 /10
SOUND	⊕ wichtige Ereignisse werden durchgesagt – nützlich ⊖ individuelle, aber lasche Einheiten-Kommentare ⊖ dudelige Synthesizer-Musik	6 /10
BALANCE	⊕ ausbalancierte Einheiten und Spezialwaffen ⊕ ausgewogene Startpositionen ⊕ Training für Einsteiger, Handicaps für Veteranen	10 /10
ATMOSPHÄRE	⊕ herrlich adrenalinschwangere Hektikgefechte ⊖ sterile Roboter-Armeen ⊖ keine Identifikationsfiguren ⊖ schmucklose Menüs	6 /10
BEDIENUNG	⊕ Rechtsklick-Bedienung ⊕ aufgeräumtes Interface ⊖ Kamera kaum zoom- und nicht drehbar ⊖ im Gewimmel unübersichtlich	8 /10
UMFANG	⊕ drei Spielmodi ⊕ 81 Karten ⊕ komfortabler Editor für eigene Schlachtfelder ⊖ vergleichsweise wenige Einheiten und Gebäude	8 /10
LEVELDESIGN	⊕ stets mehrere Wege zum Ziel ⊕ spannende Hatz nach Spezialwaffen und -gebäuden ⊖ im Grunde stets gleicher Aufbau	7 /10
KI	⊕ gute Wegfindung ⊕ kluge KI-Feinde... ⊕ ...die Einheiten meist sinnvoll nutzen... ⊖ ...manchmal aber auch dumme Fehler machen	9 /10
EINHEITEN	⊕ jede Einheit hat individuelle Stärken, Schwächen und Fähigkeiten ⊕ sinnvolle Spezialwaffen ⊖ gleiche Truppentypen für alle Spieler	9 /10
ENDLOSSPIEL	⊕ hohes Tempo und taktische Vielfalt sorgen für Langzeitmotivation ⊕ ESL-Rangliste als zusätzlicher Anreiz ⊖ auf lange Sicht zu simpel	8 /10

PREIS/LEISTUNG **Sehr gut** SOLOSPIELZEIT 5 Stunden

FAZIT Simple, klasse ausbalancierte Action-Strategie.

Das erste Arena Wars war das bislang einzige Vollpreis-Spiel der Jungentwickler von Exdream aus Hannover.