



MARDER UND SPINNEN

BLIZZARD KLAUT. Was ist das: Grün, fies, unglaubliche Zerstörungswut und akzeptiert nur das Recht des Stärkeren? Nein, ich meine keine Marder, die einen Malerwagen angeknabbert haben. Und

auch keine bekannte **WarCraft 3**-Rasse. Sondern die Zukunfts-Orks im Science-Fiction-Echtzeitspiel **Warhammer 40K**. Wer da zugunsten Blizzards »Plagiat« ruft, verkennt die Lage: Blizzard ist es, die seit Jahren in den Welten des Games Workshop plündert (**WarCraft** bei **Warhammer**, **StarCraft** bei **40K**). Nachdem ich am geschlossenen Betatest von **Dawn of War** teilgenommen habe, kann ich sagen: Blaster sind mindestens so cool wie Äxte, und rollende Festungen cooler als Flugdrachen.

NUR SECHS EINHEITEN? JAWOLL! Strategiespiele definieren sich gerne über Zahlen: »Wie, du hast nur 20 Panzermodelle, ich biete 30 in vier Ausbaustufen!« – »Nur zwei Munitionstypen? Bei mir lässt sich eine Signatur in jede Patrone ritzen!« Welche Berechtigung hat da ein Spiel mit gerade mal sechs Einheiten wie Spinnen-Bots? Entscheiden Sie nach der Lektüre unseres **Arena Wars**-Tests selbst. Aus meiner Sicht gab es lange kein so ungewöhnliches und gleichzeitig gutes Echtzeit-Spiel!

INHALT

TESTS

D-Day	82
Arena Wars	86
Besieger	90
Silent Storm: Sentinels	93
Warlords Battlecry 3	94
Holiday World	95

GAMESTAR-STRATEGIE-CHARTS SEPTEMBER

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	WarCraft 3 + Frozen Throne ¹	Echtzeit-Strategie	08/02	94%
2	Age of Mythology	Echtzeit-Strategie	11/02	92%
3	Civilization 3	Strategiespiel	01/02	91%
4	C&C Generale	Echtzeit-Strategie	10/03	89%
5	Panzers	Echtzeit-Taktik	07/04	89%
6	Rise of Nations + Thrones & Patriots ²	Echtzeit-Strategie	08/02	89%
7	Tropico 2	Aufbauspiel	06/03	88%
8	Medieval	Strategiespiel	10/02	88%
9	Anno 1503	Aufbauspiel	12/02	87%
10	Die Sims	Aufbauspiel	03/00	87%
11	Port Royale 2	Strategiespiel	06/04	86%
12	Spellforce ³	Echtzeit-Strategie	01/04	86%
13	Empires	Echtzeit-Strategie	11/03	86%
14	Heroes of Might & Magic 4	Strategiespiel	06/02	86%
15	Stronghold Crusader	Echtzeit-Strategie	11/02	85%
16	Black & White (dt.)	Aufbauspiel	05/01	85%
17	Soldiers	Echtzeit-Taktik	08/04	84%
18	Praetorians	Echtzeit-Taktik	04/03	84%
19	Castle Strike	Echtzeit-Strategie	02/04	83%
20	War of the Ring	Echtzeit-Strategie	12/03	83%
21	American Conquest	Echtzeit-Strategie	02/03	83%
22	Haegemonia	Echtzeit-Strategie	02/03	82%
23	Silent Storm	Runden-Taktik	12/03	81%
24	Arena Wars	Echtzeit-Strategie	NEU	80%
25	Ground Control 2	Echtzeit-Strategie	07/04	80%

¹08/03: +1% (Addon) ²07/04: +2% (Addon) ³04/03: +1% (Patch 1.10)

Bei Strategiespielen führen Taktik, Ressourcen-Management und strategische Planung zum Erfolg. Zur Strategie-Rubrik gehören Echtzeit- und Aufbauspiele, Hexfeldtaktik, Wirtschaftssimulationen, Denkspiele.



Tag der Taktik

D-DAY

Dauerstress für Weltkriegs-Strategen: Nach Panzers und Soldiers erhält jetzt der Nachfolger von Afrika Korps vs. Desert Rats den Einsatzbefehl. In historisch authentischen Einsätzen befreien Sie die Normandie.

Die offizielle Bolz-Simulation zur Fußball-EM, das amtliche PC-Programm zum Kinokracher: Lizenzen gehören zum Spiele-Alltag. Dennoch wirkt es befremdlich, dass mit **D-Day** jetzt ein offizielles Spiel zum 60. Jahrestag der Alliiertenlandung in Frankreich erscheint, autorisiert von der Veteranen-Vereinigung »Normandie Mémoire«.

Historischer Auftrag

In zwölf historisch korrekten Missionen erzählt **D-Day** die Weltkriegs-Geschehnisse zwischen dem 6. Juni und dem 20. August 1944 – aus Alliierten-Sicht. Zunächst führen Sie Fallschirmjäger durch Sabotage-Operationen, um den Großangriff vorzubereiten. Danach

folgt die Invasion der Normandie und schließlich die Abriegelung des Kessels von Falaise. Jeden Einsatz, den Sie einmal geschafft haben, können Sie im Szenariomodus erneut absolvieren. Auf Skirmish-Partien müssen Sie dagegen verzichten. Das ist ärgerlich, weil selbst Strategie-Einsteiger kaum mehr als acht Stunden für alle zwölf Aufträge benötigen.

Die Missionen und Kampagnen wirken lieblos aneinandergereiht: Anders als in **Afrika Korps vs. Desert Rats** müssen Sie auf eine verbindende Geschichtete verzichten. Das Truppenmanagement-Menü, mit dem Sie im Szenario- und Multiplayermodus Ihre Armee zusammenstellen, fehlt in der Kampagne. Immerhin: Bei jeder Einsatzbesprechung bekommen Sie viele interessante Informationen zum geschichtlichen Hintergrund, wenn auch nur in Form animierter Karten und ellenlanger Texte.

Die Macht der Soldaten

Im Gegensatz zu **Panzers** legt **D-Day** viel Wert auf Realismus,

weshalb Infanteristen bei der Eroberung der Normandie die entscheidende Rolle spielen. Sanitäter heilen Verletzte, Gewehr-schützen sichern mit Sperrfeuer Engstellen, Pioniere legen Minen oder sprengen Häuser in die Luft. Nur Bazooka-Träger können Panzer knacken, Scharfschützen erledigen feindliche Offiziere mit einem Schuss. Soldaten können außerdem Gebäude besetzen – treffen sie dabei auf Gegner, illustriert nur ein schlichter Balken den Gefechtsverlauf.

Je nachdem, welcher Ihrer Soldaten ein Geschütz oder Fahrzeug übernimmt, verbessern sich dessen Werte. So erhöhen Kundschafter die Sichtweite des Geräts, MP-Schützen steigern die Schussfrequenz. Offiziere liefern Boni auf alle Werte und sind deshalb besonders wichtig. Echte Anführer wie die **Panzers**-Helden fehlen, auch auf Erfahrungspunkte müssen Ihre Soldaten verzichten.

Panzer, einbuddeln!

Beim taktischen Einsatz von Fahrzeugen sowie Geschützen

FACTS

- > 3 Kampagnen
- > 12 Missionen
- > 69 Einheiten
- > 12 Multiplayer-Karten



Wie in **Panzers** fordern Sie per Icon Luftunterstützung oder Artillerie an.



Mit Hunderten Soldaten stürmen wir Omaha-Beach. Granateneinschläge und die deutsche MG-Stellung kosten uns viele Soldaten. Rote Fahnen markieren Minen, die unsere Pioniere entschärfen.

müssen Sie enorm viele Faktoren berücksichtigen. Entscheidend ist vor allem die Ausrichtung: Ein Bazooka-Treffer in die Rückseite knackt selbst einen dicken M4 Sherman, die meisten Panzer-MGs schießen nur nach vorn, so dass Sie die schwerfälligen Tanks erst umständlich drehen müssen. Mit dem »Eingraben«-Manöver schützen Sie Ihren Stahlkoloss durch Sandsäcke, können das Gefährt dann aber nicht mehr bewegen. Gewieft

Spieler nehmen per Tastendruck gezielt die Ketten eines Panzers aufs Korn, verscheuchen die Besatzung und reparieren schließlich das herrenlose Fahrzeug für die eigene Armee.

Wie in **Panzers** bekommen Sie in einigen Einsätzen strategische Unterstützung, die Sie zu einem beliebigen Zeitpunkt per Icon anfordern: Stukas, Artillerie und Aufklärer kümmern sich selbständig um die zugewiesenen Ziele, Fallschirmspringer stehen

nach der Landung als zusätzliche Einheiten bereit. Wie viele solcher Aktionen Sie zur Verfügung haben, hängt von der Mission ab.

Befehlsketten

Trotz aller Komplexität haben Sie Ihre Truppen stets im Griff. Wichtigstes Hilfsmittel ist die Leertaste, mit der Sie jederzeit das Spielgeschehen pausieren, um stressfrei die nächsten Manöver anzuordnen. **D-Day** erlaubt sogar Befehlsketten, die Ih-

re Einheiten bei Wiederaufnahme des Gefechts abarbeiten. Generelle Verhaltensanweisungen für Schuss- und Bewegungsverhalten (Feuer erwidern, Position halten) und durchdachte Shortcuts ermöglichen selbst bei riesigen Massenschlachten ein entspanntes Taktieren.

Hundertschaften in Omaha

Die Missionen von **D-Day** spielen sich abwechslungsreich, ohne je-

BEISPIEL-MISSION



Mit französischen Widerstandskämpfern installieren wir Signale für alliierte Fallschirmjäger.

Die eingetroffene Verstärkung hilft uns, per gekapertem Panzer das Stadtzentrum zu erobern.

Einer unser Pioniere sprengt die Brücke und schneidet so den deutschen Nachschub ab.

Nun müssen wir die letzte Stadtzufahrt acht Minuten lang halten, um zu gewinnen.



Knifflige Gefechtsituation: Mit Sherman-Panzern müssen wir eine deutsche Bunkerstellung attackieren. Einen Stahlkoloss (Mitte) haben wir eingegraben und verbessert so seinen Verteidigungswert. (1600x1200)

doch groß zu überraschen: Sie zerstören Bunker, beschützen Konvois und säubern Städte. Höhepunkt ist natürlich die Landung am Omaha Beach, bei der Sie mit mehreren Hundert Soldaten die deutschen MG-Nester und Bunkerstellungen stürmen.

Motivierend: In allen Einsätzen weisen Oberkommando oder NPCs auf Bonusaufträge hin, die Ihnen Vorteile für die nächste Mission verschaffen. So erhalten Sie mehr Artillerie-Unterstützung am Omaha Beach,

wenn Sie im Auftrag zuvor den Abtransport eines riesigen Geschützes verhindert haben.

Manöverkritik

Ihre Feinde verlassen sich in **D-Day** meist auf Skripts, anstatt auf Ihre Aktionen zu reagieren. Überraschende Manöver bleiben deshalb die Ausnahme. Dafür klappt die Wegfindung deutlich besser als in **Panzers**. Selbst bei großen Einheiten-gruppen und langen Wegen findet jedes Fahrzeug zum ge-

wünschten Zielort. Dass die Weltkriegs-Schlachten trotz der mäßig schlauen KI stets spannend bleiben, verdankt **D-Day** seinen vier exzellent ausbalancierten Schwierigkeitsgraden. Die Entwickler haben sich sogar die Mühe gemacht, die Missionen je nach gewählter Stufe anders zu designen. Wo auf »Einfach« noch ein herrenloser Panzer steht, erwartet Sie bei »Experte« an der gleichen Stelle ein harter Kampf mit einem deutschen Infanterie-Trupp.



Das Truppenmanagement sehen Sie nur vor Szenarios.



Wir haben einen deutschen Flammenpanzer gekapert. Die gepunktete Linie zeigt die Waffenreichweite.

Abriss-Kommando

Die aufgebohrte Walker-Grafik-Engine macht deutlich mehr Eindruck als im Vorgänger **Afrika Korps vs. Desert Rats**: Bäume wiegen sich Wind, baumelnde Stromleitungen werfen dynamische Schatten, nahezu alle Gebäude sind zerstörbar. Die grafische Pracht von **Panzers** hat **D-Day** jedoch weit verfehlt: zu detailarm die Fahrzeuge, zu hakelig animiert die Soldaten, zu unspektakulär die Explosionen.

Akustisch gibt es dagegen nichts zu meckern: Orchesteraler Soundtrack, krachende Soundeffekte und passende englische Sprachausgabe verwöhnen die Ohren in Surround-Qualität.

Fahnen bringen Truppen

Im Gegensatz zur Kampagne dürfen Sie in den Multiplayer-



Nur ein Farbbalken illustriert Häuserkämpfe.

TECHNIK-CHECK

AUFLÖSUNG

Erst ab einer Auflösung von 1024 mal 768 Bildpunkten macht **D-Day** richtig Spaß. In der sehr detailliert dargestellten Landschaft übersehen Sie ansonsten Truppenstellungen und taktische Geländevorteile.

RAM/FESTPLATTE

Ab 512 MByte überrollen Sie feindliche Stellungen flüssig, bei weniger Speicher ruckelt es massiv. Mit 1,0 GByte RAM reduzieren Sie lediglich die Level-Ladezeit. Auf der Festplatte belegt **D-Day** stattliche 1,5 GByte.

TUNING-TIPPS

- Den größten Leistungsschub bringt das Reduzieren der Auflösung. Unter 1024 mal 768 Punkte sollten Sie aber nicht gehen, sonst leidet die Übersicht.
- Mit Texturdetails auf »Niedrig« sieht **D-Day** immer noch gut aus und läuft 20 Prozent schneller.
- Stellen Sie Textur- und Partikeldetails auf »Niedrig«. Damit läuft **D-Day** 15 Prozent flüssiger.
- D-Day** benötigt viel Prozessorleistung. Schalten Sie jede parallel laufende Software aus. **AK**

DIE PERFORMANCE-TABELLE (ALLE ANGABEN MIT MAXIMALEN DETAILS 2, 32 BIT UND 512 MBYTE RAM)

CPU mit		Geforce 1/2 MX	Geforce 2/4 MX	Radeon 9000	Geforce 3/3 Ti	Geforce 4 Ti	GF FX 5600/Ultra	Radeon 9500 Pro	Radeon 9700/Pro	Radeon 9800 Pro	GF FX 5800/5900
1.600 MHz	800x600	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
2.000 MHz	1024x768	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1280x1024	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
2.400 MHz	1280x1024	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1600x1200	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

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

D-DAY VS. PANZERS

	D-Day	Panzers
Grafik	Riesige Massenschlachten auf feintexturierten Landschaften. Schwache Explosionen, hässliche Infanterie.	Weniger, aber wesentlich detailliertere Einheiten. Geschmeidige Animationen, spektakuläre Spezialeffekte.
Missionsdesign	Abwechslungsreiche Aufgaben, stellenweise aber auch Leerlauf. Versteckte Bonusziele motivieren enorm.	Dramatisch inszenierte Einsätze mit ständig wechselnden Zielen und vielen Überraschungen. Konstant spannend.
Realismus	Historisch authentische Einsätze und Einheiten. Viele Spezialmanöver wie Sperrfeuer, Eingraben oder Sprengungen.	Weltkriegs-Action im Hollywood-Stil. Artillerie hat zu kurze Reichweite, Panzer vertragen mehrere PAK-Treffer – unglauwbüdig.
Truppenmanagement	Nur im Szenario- und Multiplayer-Modus verfügbar. Der Wiederholungswert der Kampagne ist deshalb trotz ausbalancierter Schwierigkeitsgrade gering.	Einheitenkauf vor jeder Mission lädt zum Experimentieren mit neuen Taktiken ein. Erfahrungspunkte-System motiviert zusätzlich.
Umfang	Gerade mal zwölf Einsätze, die nur selten länger als eine halbe Stunde dauern. Ein Skirmish-Modus gegen KI-Gegner fehlt.	Drei Kampagnen mit drei Parteien und 30 Missionen. Vier Spielvarianten im Skirmish-Modus sorgen für Langzeitmotivation.
Fazit	Trotz kleinerer Schwächen bei Grafik und Missionsdesign ist D-Day ein tolles Spiel für historisch interessierte Taktik-Profis, die Wert auf realistische Schlachten legen.	Wer zugunsten des Spielspaßes auf Realismus verzichten kann, kommt an Panzers nicht vorbei. Die schönsten und packendsten Gefechte des Echtzeittaktik-Genres.

Schlachten auch die Achsenmächte spielen. Besonders gut gefallen hat uns der Eroberungsmodus á la **Battlefield Vietnam**, bei dem Sie auf der Karte verteilte Flaggenpunkte besetzen müssen. Wer eine Fahne für bestimmte Zeit hält, darf Verstärkung ordern. Weniger schön: Gerade mal zwölf Multiplayer-Karten schränken

die Langzeitmotivation ein, zumal nur menschliche Generäle mitspielen dürfen, Computer-Gegner bleiben draußen.

Neben dem eigentlichen Spiel finden Sie auf den zwei CDs rund 40 Minuten Begleitdokumentationen, zusammengestellt aus Veteranen-Interviews und Original-Filmmaterial. **HK**



Weil sie liegen, sind unsere Soldaten im Infanterie-Duell klar im Vorteil.

JÖRG LANGER

Normalerweise gewinnt man mit der Zeit an Erfahrung, auch beim Spieledesign. Doch gerade die Story war es, die den Vorgänger Afrika Korps aus der Masse der Weltkriegsspiele hervorhob. Dass überdies auch noch Erfahrungspunkte und Kampagnen-Truppenmanagement dem Rotstift zum Opfer fielen, verstehe ich nicht.

Klar, D-Day will historische Schlachten nachstellen. Aber mit den Schwierigkeitsgraden ändert sich ja auch das Map-Design (tolle Idee, übrigens!). Dann hätte es doch auch ein junger Leutnant mit drei, vier Einheiten sein können, den ich von Einsatz zu Einsatz mitnehme.



»Aus Erfahrung schlechter«

HEIKO KLINGE

Für historisch interessierte Freizeit-Feldherren ist D-Day hochgradig spannend: Ich habe die gleichen Einsatzziele wie die alliierten Generäle anno 1944 und muss ähnliche taktische Entscheidungen fällen. Soll ich meine Panzer eingraben, oder ergreife ich selbst die Initiative? Brauche ich die Straße noch als Nachschublinie, oder kann ich sie verminen? Dazu gibt's sorgfältig recherchierte Hintergrundinfos und interessante Video-Dokumentationen, auch wenn nur alliierte Veteranen zu Wort kommen.

Indiskutabel kurz

Um so ärgerlicher finde ich, dass die interaktive Geschichtsstunde nach zwei Nachmittagen wieder vorbei ist – indiskutabel für einen Vollpreis-Strategie-titel, zumal sogar ein Skirmish-Modus fehlt. Panzers bietet mir wesentlich mehr Spiel für den Euro, dazu noch schönere Grafik, intelligentere Gegner, spannende Multiplayer-Schlachten und überraschendere Missionen. Wer den Taktik-Hammer von CDV jedoch schon durch hat oder bei Weltkriegs-Strategiespielen besonders viel Wert auf Realitätsnähe legt, sollte D-Day eine Chance geben.



»Historisch wertvoll«

D-DAY ECHTZEIT-TAKTIK

PUBLISHER: Pointsoft, (01805) 554 935
SPRACHE: Deutsch **RELEASE (D):** 28.7.2004
AUSSTATTUNG: DVD-Box, 2 CDs, 55 Seiten **CA. PREIS:** 45 Euro
MULTIPLAYER: 1 Spieler pro Original **USK:** ab 16 Jahre

Internet (8 Spieler) Netzwerk (8 Spieler) Modem an 1 PC

MULTIPLAYER-MODI: Deathmatch, Capture the Flag, Eroberung

3D-GRAPHIKKARTEN:	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 1/2 MX	1,6 GHz Intel	2,0 GHz Intel	2,4 GHz Intel
Geforce 2/4 MX	1600+ AMD	2000+ AMD	2400+ AMD
Radeon 9000	256 MB RAM	512 MB RAM	512 MB RAM
Geforce 3/3 Ti	1,5 GB Festpl.	1,5 GB Festpl.	1,5 GB Festpl.
Geforce 4 Ti			

LAUTSPRECHER: Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1

EINGEWÖHNUNG: 1 Stunde **SOLO-SPASS:** 8 Stunden **MULTIPLAYER-SPASS:** 8 Stunden

EINSTEIGER			FORTGESCHRITTENER				PROFI		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ALTERNATIVEN: Panzers (89%, GS 07/04) Spektakuläre Echtzeit-Taktik mit brillanten Missionen. Soldiers (84%, GS 08/04) Viel weniger Einheiten, actionreichere Einsätze.									
DAS FUHRTE ZUR WERTUNG:									
+ authentische Weltkriegs-Schlachten					- viel zu wenig Missionen				
+ historisch akkurat					- keine Bots im Multiplayer-Modus				
+ viele taktische Möglichkeiten					- mäßige KI				
+ versteckte Bonusziele					- Kampagnen ohne Truppen-Management				
+ Begleit-Dokumentationen									

GRAFIK: Gut
SOUND: Sehr gut
BEDIENUNG: Sehr gut
MULTIPLAYER: Gut
PREISLEISTUNG: Mangelhaft

FAZIT: REALISTISCHE, ABER ZU KURZE WELTKRIEGSTAKTIK.

77

CD/DVD: Video-Special
 AB 16/18-DVD: Ungekürzt!

GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie
 QUICKLINK G41



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-

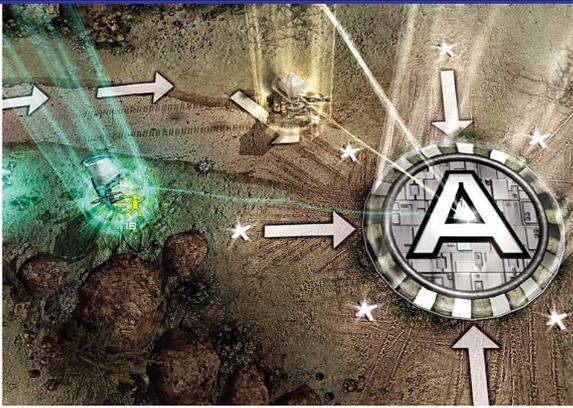
kern anzugreifen. So lernen Sie die Stärken und Schwächen der sechs Einheiten kennen. Eine Story fehlt allerdings. Daher werden die Einzelspieler-Gefechte nach spätestens zehn Stunden öde.

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 klaut 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 mogeln die Gegner nicht, sondern nutzen mehr Angriffswege und Spezialwaffen.

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.

Stein schlägt Buggy

Unterschiedliche Kriegsparteien fehlen, jeder Spieler nutzt dieselben sechs Einheitentypen.

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 3/3 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!

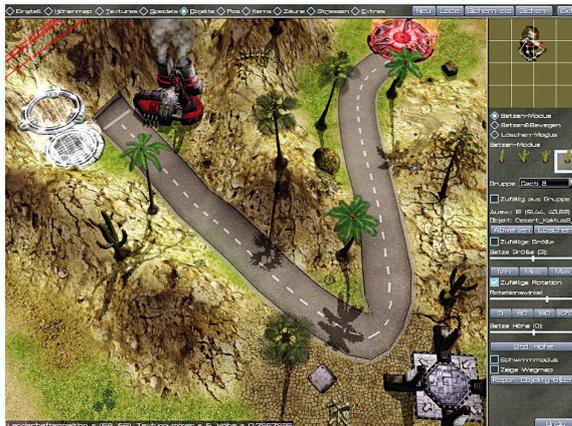
Arena Wars unterstützt die Übertragung von Bild- sowie Tonsignalen via Webcam und Mikrofon. So können Sie nach einem gelungenen Manöver die Jammerriene Ihres Kontrahenten genießen. Doch die Übertragungsfunktion sorgt nicht nur für Atmosphäre: Verbündete können per Mikrofon gemeinsame Aktionen besser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



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

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

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. **GR**



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 Sologefechte 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
 INTERNET (8 Spieler) | NETZWERK (8 Spieler) | Modem | an 1 PC
 MULTIPLAYER-MODI: Bombing Run, Capture-the-Flag, Double Domination
 3D-GRAFIKARTEN: PC MINIMUM, PC STANDARD, PC OPTIMUM
 LAUTSPRECHER: Stereo | 2 vorne, 2 hinten | 5.1 | 6.1
 EINGEWÖHNUNG: 30 Minuten | SOLO-SPASS: 10 Stunden | MULTIPLAYER-SPASS: 60 Stunden
 EINSTIEGER: 1-3 | FORTGESCHRITTENER: 4-7 | PROFI: 8-10
 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:
 SOUND:
 BEDienung:
 MULTIPLAYER:
 PREISLEISTUNG:
 FAZIT: ACTIONREICHE ECHTZEIT-SCHLACHTEN MIT 1A-BALANCE.



CD/DVD: Multiplayer-Special
 GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie
 QUICKLINK G10

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

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

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



Für Geld rett' ich die Welt

SILENT STORM SENTINELS

1946 verdingen sich ehemalige Elite-Soldaten als profitorientierte Weltretter.

Mit *Silent Storm* stellte Jowood Ende 2003 zwei Rekorde auf: »Beste Physik-Engine der Strategie« und »Spielerfeindlichste Features«. Das Addon *Sentinels* bessert nun fast alle Designschwächen (Speicherfunktion!) aus – und ist länger als viele Vollpreis-Titel.

Geldgierige Wächter

Mit einem simplen Kniff nähert sich *Sentinels* dem nach wie vor führenden *Jagged Alliance 2* an: Alles kostet Geld, egal ob Waffen, Munition, Heilung, Reparatur oder Teamkollegen. Geld erhalten Sie für bestandene Missionen sowie verkaufte Ausrüstung; wer Zivilisten tötet, muss Strafe zahlen. Ab und an finden Sie wertvolle Gemälde oder gar ein Teil des legendären Bernsteinzimmers. Von der dritten Mission an müssen Sie ein eigenes Team aufbauen, die einmaligen Anwerbekosten betragen 1.000 (Level-1-Greenhorn) bis 40.000 Dollar (Super-Sniper).

Thors Hammer lebt!

Begründung für die freie Marktwirtschaft: Nach Ende des Zweiten Weltkriegs sind die Alliierten mit der Aufteilung Europas beschäftigt und übersehen, dass der Terrorbund Thors Hammer noch existiert und das UN-Hauptquartier sprengen will. Also schließen sich joblose Ex-Soldaten zu den Sentinels (»Wächtern«) zusammen. Die Story der Kampagne ist besser als im Original, wenngleich immer noch seicht. Dafür sind die Missionsziele deutlich vielfältiger. Da die Einsätze nun häufiger über mehrere Teilkarten gehen, dauern sie selten unter zwei Stunden.

Ladehemmung

Wie bei *Jagged Alliance 2* sammeln Sie nach Einsatzende per Menü alle herum liegenden Objekte auf. Waffen haben jetzt einen Zustandswert à la *Diablo 2*, wer sie nicht in Schuss hält, muss mitten im Kampf mit Ladehemmung rechnen. Natürlich gibt's brandneue Objekte, darunter Schutzwesten und zwölf frische Bleispritzen.



Diese Situation erinnert stark an den Kinofilm »The Rock«: Nach Betreten einer Teilkarte sind wir in einen Hinterhalt geraten.

Der Schwierigkeitsgrad ist nun konfigurierbar. Sie können zum Beispiel schlaue Gegner mit »Jederzeit speichern« und »Wunden heilen nicht automatisch« kombinieren. Aus den Waffen Getroffene lösen sich neuerdings schon mal ungewollte

Schüsse; der Aufmerksamkeitsgrad der Feinde wird in vier Stufen angezeigt (ahnungslos, suchend, angreifend, panisch). Im November soll *Silent Storm Gold* erscheinen, das für 39 Euro das Addon enthält. **LA**

► ORIGINALTEST IN GAMESTAR 12/2003



Schlicht und komfortabel: der Beute-Screen.



Pro Akt müssen Sie drei von vier Einsätzen lösen.

JÖRG LANGER

Sentinels hat seine Hausaufgaben gemacht: Statistiken, Speicherfunktion, Einsammelm Menü, Waffenkauf und -reparatur. Dass es nur ein Dutzend neue Waffen gibt, stört mich nicht, mir war das Arsenal eh schon zu groß. Nun hilft mir die neue Wertanzeige: Wenn das eine Gewehr 190 Dollar bringt und das andere 520, brauche ich nicht lange Einzelwerte vergleichen, sondern lasse ersteres einfach liegen.

Wenn dann im späteren Spielverlauf mal einer meiner – leider immer noch langweiligen – Charaktere draufgeht, wartet adäquater Ersatz. Für Fans eh ein Muss, aber auch Skeptiker sollten sich *Silent Storm* jetzt noch mal anschauen.

»Reife Leistung«



SILENT STORM: SENTINELS RUNDEN-TAKTIK

PUBLISHER: Jowood, (0700) 227 877 678
 SPRACHE: Deutsch
 AUSSTATTUNG: Euro-Box, 1 CD, Anl. auf CD
 MULTIPLAYER: –
 Internet Netzwerk Modem an 1 PC

RELEASE (D): 24.9.2004
 CA. PREIS: 30 Euro
 USK: ab 16 Jahre

MULTIPLAYER-MODI: –

3D-GRAPHIKKARTEN:	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 1/2 MX	1,4 GHz Intel	1,8 GHz Intel	3,0 GHz Intel
Geforce 2/4 MX	1,2 GHz AMD	1700+ AMD	2800+ AMD
Radeon 9000	256 MB RAM	512 MB RAM	512 MB RAM
Geforce 3/3 Ti	2,4 GB Festpl.	2,4 GB Festpl.	2,4 GB Festpl.
Geforce 4 Ti	(inkl. Original)	(inkl. Original)	(inkl. Original)

LAUTSPRECHER: Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1

EINGEWÖHNUNG: 1 Stunde SOLO-SPASS: 35 Stunden MULTIPLAYER-SPASS: –

EINSTEIGER	FORTGESCHRITTENER				PROFI				
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ALTERNATIVEN: Jagged Alliance 2 (88%, GS 06/99) Weniger Physik, aber coole Soldner & Weltkarte. Fallout Tactics (66%, GS 05/01) Düstere Endzeit-Taktik, verdient mit Patch 1.27 75%.									

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG:

- + Waffenkauf/-verkauf
- flache Charaktere
- + Beute-/Lager-Bildschirm
- dünne Story
- + Speichern immer möglich
- unfair schwere Stellen
- + Schwierigkeitsgrad konfigurierbar
- keine neuen Soldatenklassen
- + viele Detailverbesserungen

GRAFIK: Gut

SOUND: Gut

BEDIENUNG: Sehr gut

MULTIPLAYER: –

PREISLEISTUNG: Sehr gut

FAZIT: SEHR UMFANGREICH; KAUFSYSTEM MOTIVIERT.

► CD/DVD AB 16: spielbare Demo

► GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie

QUICKLINK G66



Wir können alles, außer Grafik

WARLORDS BATTLECRY 3

Komplettmenü für Fantasy-Feinschmecker: motivierende Rollenspielelemente zur Vorspeise, knackige Echtzeitschlachten als Hauptgericht. Nur aufs appetitliche Anrichten haben die Entwickler verzichtet.

Wer schon beim Italiener eine halbe Stunde benötigt, um sich zwischen Pizza Vier Jahreszeiten oder Spaghetti Carbonara zu entscheiden, den wird **Warlords Battlecry 3** von Infinite Interactive komplett überfordern. Denn bevor Ihr dynamischer Feldzug durch die Fantasywelt Etheria beginnt, müssen Sie eine von 16 spielbaren Rassen wählen und unter 28 Berufen den passenden für Ihren Helden finden.

Heldenhafte Strategie
Ähnlich wie **Spellforce** liefert **Warlords Battlecry 3** eine konse-

quente Mischung aus Rollenspiel und Echtzeitstrategie. Mit Ihrem Todesritter-, Beschwörer-, oder Feuermagierhelden erforschen Sie die Karte, finden Ausrüstungsgegenstände und hamstern Erfahrungspunkte. Währenddessen sammeln Ihre untergebenen Schlangenmenschen, Elfen oder Dämonen Ressourcen und bauen eine Basis. Wenn KI-Gegner Ihre Eroberungs- und Erforschungspläne stören, lösen Sie das Problem mit Hilfe von mehr als 200 Kampfeinheiten wie Pegasi, Drachen oder Titanen. Zauberkundige Helden wählen aus 130 Zaubersprüchen vom Blitzschlag bis zum Feuerball.

Die Kampagne verläuft dynamisch: Auf einer Weltkarte wählen Sie Ihr nächstes Reiseziel, verpflichten Söldner und kaufen Ausrüstung. Etwas abwechslungsarme Schlüsselmissionen treiben die wirre Story voran. Nebenaufträge verschaffen neue Waffen, Verbündete oder gar weitere spielbare Völker. Motivierend: Jede Einheit sammelt im Kampf Erfahrungspunkte, je nach Charismawert des Helden dürfen Sie bis zu acht Veteranen mit in die nächste Mission nehmen.

Zufälle gibt's
Wer Etheria gerettet hat, testet seine Feldherrenfähigkeiten im Skirmish-Modus auf 22 vorgefertigten oder unendlich vielen Zufallskarten. Genau wie in der Kampagne spielen die KI-Gegner sehr aggressiv, was Einsteiger schnell frustriert. Profis freuen sich über 13 Spielvarianten vom Heldenmord bis zum klassischen Deathmatch.
Etheria mag eine abenteuerreiche Fantasywelt sein, schön ist sie definitiv nicht. Pixelige



Überfall in der Wüste: Ein Barbarenstamm samt Pegasi attackiert unsere Kriegselefanten.

Einheiten zuckeln über platte 2D-Landschaften. Als winzige Entschädigung hören Sie stimmungsvolle Stereo-Musik. **HK**



Auf der Weltkarte wählen Sie Ihr nächstes Missionsziel.

HEIKO KLINGE
Es ist zum Ogermelken! Da liefert Infinite Interactive das wohl umfangreichste Echtzeit-Strategiespiel – und präsentiert es in hoffnungslos veralteter Grafik. Auch der enorm hohe Schwierigkeitsgrad wird viele Gelegenheitsfeldherren abschrecken.
Eigentlich schade, denn unter der harten, hässlichen Schale steckt ein spannendes und vor allem motivierendes Echtzeitstrategie-Epos. Besonders gut gefallen mir die dynamische Kampagne und das liebevolle Aufpäppeln meines Helden. Profingeneräle, die mehr auf die inneren Werte eines Strategiespiels schauen, sollten diesem anspruchsvollen Geheimtipp unbedingt eine Chance geben.

»Die inneren Werte zählen«



WARLORDS BATTLECRY 3 ECHTZEITSTRATEGIE

PUBLISHER: Vidis, (040) 514 840 40
 SPRACHE: Deutsch
 AUSSTATTUNG: DVD-Box, 1 CD, 63 Seiten
 MULTIPLAYER: 1 Spieler pro Original

RELEASE (D): 18.6.2004
 CA. PREIS: ca. 45 Euro
 USK: ab 12 Jahre

Internet (6 Spieler) Netzwerk (6 Spieler) Modem an 1 PC

MULTIPLAYER-MODI: Kampf der Titanen, Prügelorgie, Capture the Flag und zehn weitere

3D-GRAFIKKARTEN:	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 1/2 MX	750 MHz Intel	1,0 GHz Intel	1,2 GHz Intel
Geforce 2/4 MX	700 MHz AMD	1,0 GHz AMD	1,2 GHz AMD
Radeon 9000	128 MB RAM	256 MB RAM	256 MB RAM
Geforce 3/3 Ti	1,0 GB Festpl.	1,0 GB Festpl.	1,0 GB Festpl.
Geforce 4 Ti	GF FX 5600/Ultra	Radeon 9500 Pro	Radeon 9700 Pro
	GF FX 5800/5900		

LAUTSPRECHER: Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1

EINGEWÖHNUNG: 2 Stunden SOLO-SPASS: 50 Stunden MULTIPLAYER-SPASS: 15 Stunden

EINSTEIGER 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 FORTGESCHRITTENER PROFIS

ALTERNATIVEN: WC 3: Frozen Throne (94%, GS 08/03) Stilvolle Präsentation, brillante Kampagne.
 Spellforce (86%, GS 12/03) Ähnlich rollenspiellastig, wunderschöne Fantasywelt.

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG:

- Einheiten- und Völkervielfalt
- dynamische Kampagne
- motivierende Heldenpflege
- viele Komfortfunktionen
- abwechslungsreiche Multiplayermodi
- veraltete Präsentation
- abwechslungsarme Missionen
- KI zu aggressiv
- nur ein Spielstand pro Held

GRAFIK: Ausreichend Gut Sehr gut

SOUND: Ausreichend Gut Sehr gut

BEDIENUNG: Ausreichend Gut Sehr gut

MULTIPLAYER: Ausreichend Gut Sehr gut

PREISLEISTUNG: Ausreichend Gut Sehr gut

FAZIT: HÄSSLICHE, ABER MOTIVIERENDE ECHTZEIT-STRATEGIE.

70



Selfmade-Urlaub

HOLIDAY WORLD

Mit 5-Sterne-Hotels, Erlebnisbäder und Cocktailbars errichten Sie ein buntes Urlaubsparadies und ziehen reisenden Gästen das Geld aus der Tasche und werden so zum König der Tourismusbranche.

Verspätete Flüge und überbezahlte Hotelzimmer – manchmal wäre es besser, die Ferien daheim zu verbringen. Weitgehend problemlos läuft dagegen der Urlaub am PC: Im Aufbauspiel **Holiday World** von Take 2 bauen Sie Hotels und Attraktionen und locken so Reisende an die sonnigen Strände Ihres Ferienortes.

Ich will Spaß!

Als Tourismusmanager errichten Sie in 20 Missionen attraktive Urlaubsorte, oft gegen diese Konkurrenten. Dazu stehen 60 Gebäude zur Verfügung. Diese sind in sechs Kategorien unterteilt und umfassen etwa Restaurants oder Sportanlagen. Beim Bau einer Attraktion müssen Sie auf die Bedürfnisse von 30 Urlaubertypen achten, die Sie mit speziellen Angeboten in fünf Kategorien stillen: Während jun-

ge Singles ihren Spaß beim Bungeejumping suchen, erholen sich Rentner lieber beim Tennis. Zur Unterstützung engagieren Sie Animatoren und Berater. Erstere sorgen etwa mit Löwendressur für Unterhaltung, während Berater Prospekte verteilen, um für Attraktionen zu werben.

Gemein, aber nützlich bei der Jagd auf Urlauber: Mit dem teuren Spion sabotieren Sie durch Stinkbomben gegnerische Hotels oder leiten die Gäste durch gefälschte Baustellen in Ihre Gefilde. Das Ziel ist in allen Aufträgen gleich: Innerhalb eines vorgegebenen Zeitraumes möglichst viele Urlauber anlocken sowie einen bestimmten Betrag erwirtschaften. Alternativ werben Sie im freien Spiel mit selbst definiertem Budget an Ihrem Urlaubsparadies.

Gruppenurlaub

Bei Aufbauspielen eher selten: **Holiday World** bietet einen Multiplayer-Modus. Auf 14 Karten ringen bis zu vier Spieler um den wirtschaftlichen Sieg. Die Inseln sind dabei sehr klein und erfordern deshalb den aggressiven Einsatz des Spions, um Ihren Konkurrenten wichtige Urlauber wegzuschnappen. Die 2D-Grafik ist trotz dreier Grafiksets (Strand, Safari und Tiefsee) veraltet. Besonders im Unter-



Unser Ferienort entwickelt sich dank glücklicher Urlauber zum Freizeitparadies.

wasserszenario leidet die Übersichtlichkeit. Die karibisch angehauchte Urlaubsmusik nervt schon nach zehn Minuten. **DM**



Die Tiefseewelt ist detailliert, aber unübersichtlich.

DANIEL MATSCHIJEWSKY

Strandbars und Luxushotels – da kommt bei mir trotz veralteter 2D-Grafik richtiges Urlaubsfeeling auf. Die immergleichen Missionsziele verhindern allerdings langfristigen Spaß. Da nutzt auch der boshafte Einsatz des Spions nur wenig.

Dagegen ist der für das Aufbaugenre seltene Multiplayer-Modus ein Gewinn: Wenn ich Fabian und Heiko mit meinem Agent ihre Urlauber abjage und massig Kohle kassiere, gönne ich mir gerne einen weiteren Schirmchendrink.

»Reisen Sie in der Gruppe«



HOLIDAY WORLD AUFBAUSPIEL

PUBLISHER: Take 2, (0190) 145 454
 SPRACHE: Deutsch
 AUSSTATTUNG: DVD-Box, 1 CD, 40 Seiten
 MULTIPLAYER: 1 Spieler pro Original

RELEASE (D): 30.7.2004
 CA. PREIS: 30 Euro
 USK: ohne Beschr.

Internet Netzwerk (4 Spieler) Modem an 1 PC

MULTIPLAYER-MODI: Deathmatch

3D-GRAFIKKARTEN:		PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 1/2 MX	GF FX 5600/Ultra	1,0 GHz Intel	1,2 GHz CPU	1,3 GHz CPU
Geforce 2/4 MX	Radeon 9500 Pro	1,0 GHz AMD	1,2 GHz AMD	1,3 GHz AMD
Radeon 9000	Radeon 9700/Pro	128 MB RAM	256 MB RAM	256 MB RAM
Geforce 3/3 Ti	Radeon 9800 Pro	800 MB Festpl.	800 MB Festpl.	800 MB Festpl.
Geforce 4 Ti	GF FX 5800/5900			

LAUTSPRECHER: Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1

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

EINSTEIGER | FORTGESCHRITTENER | PROFIL

ALTERNATIVEN: Zoo Tycoon (76%, GS 12/01) Solider Tierpark-Aufbau mit wenig Tiefgang.
 Rollercoaster Tycoon 2 (72%, GS 12/02) Rummel-Simulation mit alter 2D-Grafik.

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG:

+ Schadenfreude dank Spion	- mieser Sound
+ innovativer Multiplayer-Modus	- abwechslungsarme Missionen
+ viele Gebäudearten	- altbackene Grafik
+ individuelle Urlaubertypen	- teils unübersichtlich

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

64

FAZIT: NETTE AUFBAU-TÜFTELEI MIT VERALTETER TECHNIK.