

Applaus und Spiele

Gladiators

In futuristischen Arenen kämpfen Sie als Echtzeitstrategie um Ihr Leben – und um die Gunst des Publikums.



Ein paar abgeschossene Pinguine bringen Ihnen Beifall von den Zuschauern.

Sport ist Mord – so lautet das Motto aller Couch Potatoes. Aber kaum jemand würde Krieg als Sportart bezeichnen. Die französischen Entwickler von Arxel Tribe sehen das anders. In deren Echtzeit-Strategiespiel **Gladiators** beharken Sie Ihre Gegner in Stadien – und der Applaus bestimmt den Truppennachschub.

Deathmatch

Alles beginnt mit einer schrillkruden Story um eine US-Crew, die mitsamt Space Shuttle in einer Paralleldimension strandet. Dort verpflichtet eine schnuckelige Prinzessin das Team um Kommandant Greg Callahan zum Kampf gegen zwei Parteien, die ihr die Herrscherkrone streitig machen. Diese Gefechte finden in der so genannten »Death-bowl« vor bluthungrigen Zuschauern statt. Stets gilt es, die gegnerische Partei unter massivem Waffeneinsatz aus der riesigen Kampfarena zu fegen.

Jubel um jeden Preis

Ihre wichtigste Einheit ist der Befehlshaber. Nur er kann die in der Arena verteilten Goodies einsetzen, um sich und seinem Trupp zu mehr Kampf- und Feuerkraft zu verhelfen. Außerdem muss



on erhöhten Punkten können Ihre Jungs effektiver schießen.



Wichtigster Mann Ihrer Kampftruppe ist der **Commander** (unten links), der als einziger Spezialfähigkeiten einsetzen kann.

das Team bestimmte Standorte erobern, an denen Nachschub eintrifft. Allerdings nur, wenn Sie genügend Punkte auf dem Konto haben. Die erhalten Sie durch den Beifall der Zuschauer. Doch das Publikum klatscht ausschließlich, wenn es genügend Gewalt geboten bekommt. Deshalb sind Sie stets zum Angriff gezwungen – Defensiv-Strategen haben keine Chance. Gehen Ihnen dabei die Gegner aus, bieten sich herumwuselnde Pinguine als lohnende Ziele an.

Höhere Ziele

Die Grafik-Engine von **Gladiators** setzt voll auf 3D. Dabei haben die Einheiten Sicht- und Feuer-vorteile, wenn sie höher gelegene Hügelkuppen oder Berge besetzen. Außerdem können Ihre

Jungs auf Türme oder Container klettern und die Gegner von dort oben unter Beschuss nehmen. **Gladiators** verwendet ein echtes Sichtliniensystem. Sprich: Sie sehen nur Gegner und Objekte, die nicht von irgendetwas anderem verdeckt sind.

Spielerisch wirkt **Gladiators** deutlich actionlastiger als die meisten Konkurrenzspiele. Der Basisbau entfällt komplett. Damit der Punkte- und Einheiten-

nachschub stetig fließt, sollten Sie ständig vorrücken und neue Gegnernerster aufspüren. Das bedeutet aber nicht, dass Sie sich ohne Überlegung ins Gefecht stürzen sollen. Meist müssen Sie die landschaftlichen Gegebenheiten ausnutzen, um dem zahlenmäßig stärkeren Feind gewachsen zu sein. Und nur bei überlegtem Einsatz der Bonusfähigkeiten Ihres Commanders haben Sie eine Chance. **MIC**

Gladiators

Genre: Echtzeit-Strategie
Termin: Oktober 2002

Entwickler: Arxel Tribe
Ersteindruck: Gut

Mick Schnelle: »Gladiators könnte ein bisschen frischen Wind ins Echtzeit-Genre bringen. Die Arena-Idee samt jubelndem Publikum finde ich klasse. Zudem sieht Arxel Tribes Strategiespiel sehr gut aus. Wenn das Einheitenbalancing stimmt, könnte Gladiators ein echter Geheimtipp werden.«