

Rabatz im Hasenstall

Swine

Liebevoll animiert bekämpfen sich Hasen und Schweine. Doch hinter der Knuddelfassade lauert beinharte Echtzeit-Strategie mit tollen Ideen.



WWW
www.gamestar.de:
zusätzliche Bilder
in Screenshot-Galerie

Karnickel fressen Klee und bekommen viele Junge. Schweine suhlen sich im Schlamm und gebärden sich auch sonst nicht gerade angenehm: Solche Vorurteile sollten Sie in Fishtanks Echtzeit-Strategiespiel **Swine** lieber schnell vergessen. Zwar entsprechen die niederträchtigen Borstentiere unter der Führung eines korrupten Generals dem Klischee in fast sämtlichen Punkten; die auf der Gegenseite kämpfenden Hasen sind aber alles andere als ängstlich. Ganz im Gegenteil: Nachdem eine Ferkel-Invasion das friedliche Hasenland über-

rannt hat, formieren sich die überlebenden Langohren zum erbitterten Widerstand. Dabei rumpeln die Kontrahenten in detailreicher 3D-Grafik mit schwerem Gerät durch liebliche Landschaften. Doch nicht nur mit lustiger Optik und abgedrehten Charakteren hebt sich **Swine** von der Echtzeit-Konkurrenz ab – das ungarische Entwicklerteam Channel 42 will auch frische Ideen einbauen.

Fliegende Möhren

Die **Swine**-Grafiker leisten ganze Arbeit und verpassen ihrem Werk einen konsequent martia-

lisch-niedlichen Look mit vielen Details. Die liebevollen Animationen der Fahrzeuge kommen dem Comic-Stil des Spiels sehr zugute. Der Rückstoß schüttelt Panzer beim Feuern ordentlich durch, und aus besieigten Einheiten schwebt eine Ferkel- oder Karnickelseele gen Himmel. Hasenkanonen schießen mit Karottenprojektilen; die Heimatstadt der Ferkel starrt vor Schmutz. Hübsche Wettereffekte wie Regen oder Schnee haben allerdings keinen Einfluss auf Sichtweite oder Geschwindigkeit der Kämpfer. Ein Highlight könnten die Kom-

mentare der tierischen Soldaten werden. Über 6.000 Sprachsamples sollen dafür sorgen, dass die Befehlsbestätigungen nicht so schnell nerven wie in anderen Echtzeit-Strategiespielen. Bei Nachtmissionen flüstern die Tierchen sogar.

Säuischer Panzerversand

Einen Schweinestall oder Karnickelbau als Basis suchen Sie in **Swine** vergeblich. Jede Mission beginnt mit einer Kaufphase, in der Sie sich neue Einheiten beschaffen. Außerdem verhöckert der Waffenladen für jedes Vehikel Verbesserungen in Kategorien wie Sichtweite, Munitionskapazität oder Panzerung. Veteranen aus bereits geschafften Aufträgen sammeln zwar keine Erfahrungspunkte, um etwa ihre Treffsicherheit zu erhöhen, behalten dafür aber ihre Upgrades. Wird die Einheit zerstört, ist auch die Zusatzausrüstung verloren. Deshalb müssen Sie auf jeden einzelnen Streiter achten. Als Währung für die Einkäufe gelten die im Verlauf einer Mission erworbenen Punkte. Haben Sie genug davon gesammelt, können Sie sogar mitten im Gefecht per Knopfdruck shoppen gehen. Ein Hubschrauber liefert dann Panzer und Ausrüstung aufs Schlachtfeld, allerdings nur in die Nähe eigener Einheiten.

Stützen für Kanonenschützen

Jede der Parteien verfügt über zwölf Einheitentypen mit teilweise speziellen Eigenschaften.



Panzerduell im Regen: Die orangenen Punkte zeigen die minimale, die roten die maximale Feuerreichweite des zerstörten Schweinetanks.



Der **Hasenhelikopter** liefert ein Scout-Fahrzeug direkt aufs Schlachtfeld. Das geländegängige, unbewaffnete Vehikel kann Luftangriffe anfordern.



Vor der Schlacht sollten Sie sich unbedingt einen **Schlepper** für Vorratscontainer leisten – sonst gehen Ihnen schnell Benzin und Munition aus.

Nur die Schweine können per Minenleger einen für Karnickel tödlichen Teppich ausbreiten. Zudem haben viele Einheiten eine Spezialfähigkeit. Die leichten Standardpanzer zum Beispiel buddeln sich bis zum Turm ein und sind so wesentlich widerstandsfähiger. Ähnlich wie die NOD-Artillerie aus **C&C 3** fahren schwere Tanks Stützen aus, um Sicht- und Waffenreichweite zu erhöhen. Auf den leichten Scoutfahrzeugen ist zwar keine Waffe montiert, dafür rufen sie per Funk einen tödlichen Luftschlag herbei.

Große Geschütze feuern naturgemäß weiter als kleine Kanonenröhrchen. Deshalb haben schwer bewaffnete Gefährte auch eine größere Mindestreichweite. Wenn Sie es also schaffen, mit einer flinken Einheit nahe an einen Feindpanzer heranzufahren, sind Sie dort vor seinen Schüssen sicher und beharken ihn in aller Ruhe. Auf

Hügeln postierte Kämpfer sehen zwar weiter, Treffsicherheit oder Waffenradius verbessern sich durch den erhöhten Standort allerdings nicht.

Benzin im Schlepptau

Außer im leichtesten der drei Schwierigkeitsgrade zehrt fast jede Aktion Ihrer Streiter an Treibstoff- und Munitionsvorräten. Zum Glück werden Sie im Shop gegen verdiente Punkte gegen wertvolle Nachschub ordern können, den ebenfalls der Helikopter liefert. Das wichtigste Fahrzeug auf dem Schlachtfeld ist deshalb der Schlepper: Nur dieser stark gepanzerte, aber unbewaffnete Kranwagen kann die abgeworfenen Container zu Ihren Einheiten schaffen. Um die Versorgungswege kurz zu halten, müssen Sie also schon bei der Bestellung genau überlegen, wohin der Hubschrauber Sprit und Munition liefern soll. Trotz fehlender Waffen kann

der Schlepper Feinden richtig gefährlich werden. Mit seinem Haken zieht er gegnerische Tanks, noch bevor sie reagieren können, in die Reichweite Ihrer Artillerie. Wenn der Prophet nicht zum Berg geht, kommt eben der Berg zum Propheten...

Feldhasen gegen Etappenschweine

Das Zerwürfnis zwischen Hasen und Schweinen zieht sich durch zwei Kampagnen mit jeweils zehn Missionen. Wie es sich für ein modernes Echtzeit-Strategiespiel gehört, werden Sie recht unterschiedliche Aufträge mit diversen Unterzielen erfüllen müssen. Durch das Zerstören von Generatoren legen Sie etwa die Energieversorgung der Kanonen lahm, die den Eingang zum Ferkel-Hauptquartier bewachen. Ein gesprengter Damm lässt den Feinden im Tal das Wasser bis zum Hals stehen.

Bis zu acht Tierfreunde bekränigen sich in Mehrspielerpartien. Zur Auswahl stehen drei Spielmodi wie das beliebte Capture the Flag. Die Entwickler planen, einen Editor für eigene



Im Schnee hinterlassen schwere Fahrzeuge **Spuren**.



Explosive **Raketenhöhren** zerstören den Schweinepanzer.

Karten zum Download anzubieten, der sehr leicht zu bedienen sein soll. Der selbst gebastelten Map »Bugs Bunny gegen Schweinchen Dick« sollte also nichts im Wege stehen. **MS**



Auch in liebevoll gestalteten **Städten** gehen sich Schweine und Hasen an den Kragen.

Swine

Genre: Echtzeit-Strategie **Entwickler:** Channel 42
Termin: Oktober 2001 **Ersteindruck:** Sehr gut

Markus Schwerdtel: »Beim Spielen einer frühen Version musste ich mehr als einmal lautes Gelächter unterdrücken. Die Animationen und Kommentare der Einheiten sind zu witzig, auch technisch gibt es kaum Grund zu mäkeln. Ich freue mich auf die Abwechslung zu den bierernsten Szenarios anderer Strategiespiele.«