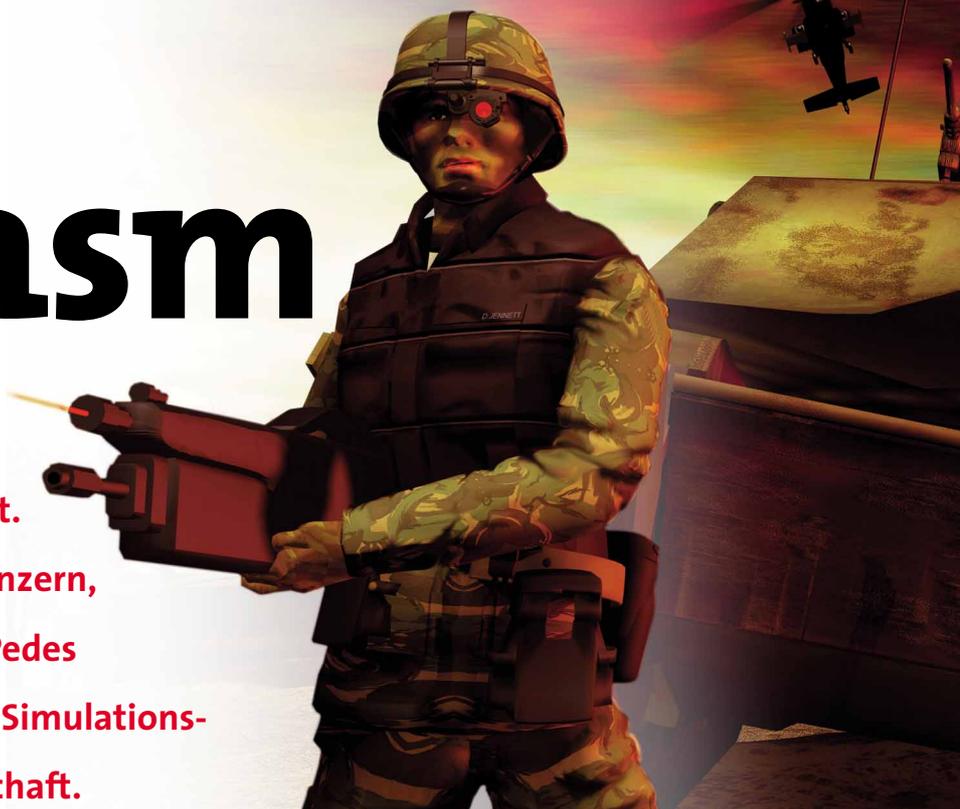


Virtueller Weltkrieg

Wargasm

DID schickt Sie auf die Schlachtfelder der Zukunft. Hinter dem Steuer von Panzern, Hubschraubern oder per Pedes kämpfen Sie im Strategie-Simulations-Zwitter um die Weltherrschaft.



Auf CD:
Spielbare
Exklusiv-Demo

Bei Wargasm sind Sie nicht nur Oberbefehlshaber sondern gleichzeitig Panzerfahrer, Hubschrauberpilot und Soldat in einer Person: Vor einem malerischen Sonnenuntergang fahren Sie mit Ihrem Panzer in Richtung Front. Aus der Ferne hören Sie schon den Donner der Geschütze. Es scheint

schlecht um Ihre Truppen zu stehen, deshalb beordern Sie auf der flugs eingeblendeten Karte ein paar Hubschrauber auf das Schlachtfeld. Da den Panzern gerade keine Gefahr droht, wechseln Sie auf Tastendruck in den Helikopter und nehmen noch rechtzeitig zwei feindliche Geschütze unter Feuer. Damit haben

Sie Ihren Fußtruppen den Rücken frei gekämpft, die nun (auf Wunsch ebenfalls unter Ihrer Führung) die gegnerische Basis zerstören und somit das geforderte Missionsziel erreichen.

Auf zu neuen Ufern

Unter den Herstellern von Flugsimulationen gehört das

englische Softwarehaus DID zu den allerersten Adressen. Mit Highlights wie **Eurofighter 2000** und **F-22 ADF** setzte es neue Maßstäbe. Bereits mit ihrem jüngsten Programm **Total Air War** entfernten sich die Mannen des Designer-Veteranen Martin Kenwright (**F-29 Retaliator**) allerdings ein wenig von ihrem angestammten Terrain, denn **TAW** bietet schon einige Strategieelemente. Mit Wargasm vollziehen die Engländer nun den nächsten Schritt zur Echtzeitstrategie, ohne dabei den Simulationsaspekt aus den Augen zu verlieren. Denn trotz Befehlsgewalt per Maus können Sie alle am Kampf beteiligten Fahrzeuge selbst steuern.

Am Anfang war der Panzer

Bereits Ende letzten Jahres zeigte DID im Rahmen einer Presstour die allererste Version ihrer Panzersimulation, die auf den Arbeitstitel **Tank** getauft wurde. Gleichzeitig planten die geschäftstüchti-

Einem Treffer mit der Kanone hat auch der gepanzerte **Helikopter** wenig entgegenzusetzen.





Manchmal liegt die Rettung in heilloser **Flucht**.



Auf **Schnee** rutschen die Panzer leichter vom Hang.

gen Engländer Erweiterungsätze zu veröffentlichen, mit deren Hilfe Sie Hubschrauber fliegen oder als Soldat hätten kämpfen können. Wegen der erheblich besseren Verkaufschancen entschied man sich dann aber doch, die drei einzelnen Komponenten in ein Echtzeit-Strategiespiel zu verwandeln, in dem Sie jede zur Verfügung stehende Einheit auch direkt selbst in 3D steuern können. Und so wurde aus dem schnöden **Tank** das erheblich klangvollere **Wargasm**.

Krieg im Internet

In der nahen Zukunft ist die Erde ein Hort des Friedens. Bewaffneten Konflikte sind unnötig geworden. Warum sollte man auch Milliarden Dollar in teures Hightech-Equipment stecken, wenn man sich virtuell genauso gut beharken kann? Also befahlen sich verfeindete Nationen im sogenannten World-Wide War Web (www). Allerdings sind auch im futuristischen Internet nicht alle

Nationen gleich. Je nach dem Bruttosozialprodukt stehen ihnen unterschiedlich große Bandbreiten an Übertragungskapazität zur Verfügung. Dieser Begrenzung wird in **Wargasm** dadurch Rechnung getragen, daß die einzelnen Staaten eine unterschiedliche Menge an Raum im Web zugeordnet bekommen. Dadurch wiederum wird die Menge an Kampfgerät, das mit in die Schlacht genommen werden kann, begrenzt. Auf gut Deutsch: Je

reicher Sie sind, desto größer ist auch Ihre Armee.

Fit an jeder Waffe

Da der Raum, der Ihnen im www zusteht, auch für begüterte Staaten knapp ist, entscheidet die Auswahl des Kriegsgeräts über Sieg und Niederlage. Ihnen stehen vier unterschiedliche Streitvehi- kel zur Verfügung. Hubschrauber eignen sich besonders gut für Aufklärungsflüge und überraschende Angriffe auf gegnerische Kaser-

nen. Doch ohne eine ausreichende Menge an Panzern und Schützenpanzern werden Sie keinen Krieg gewinnen. Wenn Sie Terrain erobern wollen, kommen Sie um die Tanks nicht umhin. Zum Halten befestigter Anlagen nutzen Sie Infanteristen. Praktischerweise können die Jungs in verlassene Panzer und Hubschrauber einsteigen und so neues Equipment ergattern. Quasi als Dreingabe bekommen Sie auch immer ein paar Transportheli-



Der Einsatz kombinierter **Waffengattungen** ist sehr häufig der Schlüssel zum Erfolg.

Landeplätze können Sie am einfachsten mit Fußsoldaten sichern.



auf und ab. Doch davon sollten Sie sich auf gar keinen Fall abschrecken lassen. Zwar kämpft auf Wunsch auch die CPU allein gegen den Feind, doch ein ruhiges Händchen und Zielsicherheit vermag kein Computer zu ersetzen.

Unter Ausnutzung aller gängigen 3D-Beschleuniger werden Landschaft und Fahrzeuge elegant in Szene gesetzt. Lensflare-Effekte blenden Hubschrauberpiloten, Panzer hinterlassen staubaufwirbelnd ihre Spuren im Sand. Dem Wetter kommt vor allem durch die dann ein-



Malerisch: Explosionen im Sonnenuntergang.

kopter. Damit befördern Sie Nachschubkräfte über größere Strecken.

Kampf auf allen Kontinenten

In Amerika, Asien, Europa, Afrika und Australien erwartet Sie jeweils eine eigene Kampagne in der Sie sich von Mission zu Mission spielen müssen. Die Aufgabenstellungen variieren stark. So gilt es bestimmte gegnerische Gebäude zu zerstören oder eine Militärbasis für zehn Mi-

nuten gegen den pausenlos anstürmenden Feind zu halten. Vor der Schlacht legen Sie fest, wie viele Panzer, Helikopter und Soldaten Sie mitnehmen wollen, ohne den zur Verfügung stehenden Platz zu überschreiten. Danach finden Sie Ihre Einheiten auf einer zoombaren Übersichtskarte wieder. Per Mausklick schicken Sie sie in Richtung Feind oder schwingen sich gleich selbst auf das Schlachtfeld. Am einfachsten ist die Steuerung der Infanteristen. Wie in 3D-Shootern bewegen Sie Ihren Soldaten mit Tastatur und Maus über Stock und Stein. Aber auch in Panzern oder Hubschraubern werden Sie sich ohne große Simulationserfahrung schnell zurechtfinden.

Besser als die CPU

Wenn **Wargasm** mit einfacher Steuerung auch Einstei-



Hubschrauberangriffe sind vor allem gegen Kasernen effektiv.

ger ansprechen will, bedeutet das noch lange nicht, daß die Engländer ihre Simulationswurzeln vergessen hätten. Vor allem beim Fahrmodell des Panzers bemerkt man viel Liebe zum Detail. So rutscht Ihnen das Kettengefährte an schrägen Hängen Überqueren von Hügelketten schaukelt das Vehikel wild

geschränkte Sichtweite eine besondere Bedeutung zu. Regen prasselt nieder, oder Schnee hüllt die Weiten der Tundra ein. Und die malerischen Sonnenuntergänge stehen im grellen Kontrast zum kriegerischen Geschehen. Unterlegt ist das kriegerische Tun mit den düsterwuchtigen Klängen von Carl Orffs Carmina Burana. **MIC**

Ein Volltreffer zerlegt die Gegner feinsäuberlich in kleine Polygondreiecke.



Wargasm

Genre: 3D-Strategie Hersteller: DID
Termin: Dezember '98 Ersteindruck: Sehr gut

Mick Schnelle: »Es ist schon erstaunlich, wie schnell man eine reine Simulation in ein Echtzeit-Strategiespiel umwandeln kann. Die realistisch simulierte Physik und die exzellenten Fahr- und Flugmodelle zeichnen Wargasm aus, ohne Gelegenheitsspieler zu überfordern.«