

Die Australier schlagen zurück

Wartorn

Imposante Berglandschaften und aufwendig animierte Polygon-Kampftruppen sollen neue Akzente im Strategie-Genre setzen.

Gewaltige Armeen schieben sich angriffslustig den steilen Hang empor, während weiter unten Marine-Einheiten und oben Flugzeuge das Terrain vor ungebetenen Gästen sichern. Im

Tiefe Täler zum Verstecken

Grundsätzlich soll sich **Wartorn** wie die Genrekollegen spielen. Per Mausklick wählen Sie Einheiten aus und

gucken, wie etwa ein Bomber den Gegner anfliegt, seine Fracht abwirft und dann wieder zur eigenen Basis zurückkehrt. Dabei versperren gigantische Berge die Sicht zum Feind, durch dunkle Täler schleichen sich unbemerkt Kundschafter. Auch auf einer kleinen Übersichtskarte sehen Sie feindliche Truppen nur, wenn mindestens eine Ihrer Einheiten direkten Blickkontakt zum Gegner hat. Wie im wirklichen Leben müssen Sie also Späher aussenden oder Aufklärungsflugzeuge auf Erkundungstour schicken.

Feind in Sicht

Zusammen mit der hügeligen Spielumgebung soll die »true line of sight« für fortgeschrittene taktische Möglichkeiten sorgen. So kann eine vollständige Armee am Basislager des Gegners vorbeimarschieren – sofern zwischen den beiden Streitkräften eine Felswand steht und die Sicht blockiert ist, bekommt die andere Seite selbst vom größten Umzug nichts mit. Eine andere Möglichkeit wäre etwa, einige neugierige Späher auf einem Bergkamm zu platzieren, um eine feindliche Station zu überwa-



Massenschlacht: Zwei Armeen reiben sich in der weiten Hochebene gegenseitig auf.

chen. Die eigenen Truppen sehen dabei von ganz oben den Gegner, bleiben selbst aber unsichtbar – und Sie plätten gemütlich per Langstreckenrakete ein feindliches Gebäude nach dem anderen. Diese Feinheiten sollen sich prächtig mit dem zeitgesteuerten Wegpunkte-System kombinieren lassen. Damit tüfteln Sie Großangriffe auf feindliche Stationen bis ins letzte Detail aus, lassen dann die Verbände zum gleichen



Selbst Details wie **Raketen** lassen sich ausmachen.

Zeitpunkt angreifen und gucken genüßlich zu, wie Ihre Truppen den Gegner perfekt koordiniert aufreiben.



Gut geschützt vom **Steilhang** ist die Basis sicher, die Kanonenrohre Richtung Tal sollten jeden Angreifer abschrecken.

Echtzeit-Strategiespiel **Wartorn** kommandieren Sie als Oberbefehlshaber mächtige Heerscharen aus Polygon-Panzern und 3D-Fliegern. Das vom australischen Hersteller Impact entwickelte Programm spielt in einer gewaltigen 3D-Landschaft, die – auf Erdenmaße umgerechnet – bis zu 100 Quadratkilometer groß sein soll. Wir haben uns **Wartorn** vor Ort angesehen.

schicken sie gegen feindliche Truppen. Normalerweise schwebt eine imaginäre Kamera dabei schräg über dem Spielfeld. Allerdings läßt sich der Bildausschnitt beliebig drehen, zoomen und in alle Himmelsrichtungen verschieben. Sie können die gewaltigen Hügellandschaften von ganz oben betrachten, sich direkt hinter eine der Truppen hängen oder zu-



Mit Schwung verlassen unsere **Angriffsflugzeuge** ihre Startbahn.

Armee für Heimwerker

Wartorn wird nur wenige vorgefertigte Standard-Truppen bieten. Die meisten Einheiten basteln Sie à la **Akte Europa** selbst zusammen. Egal ob schwerer Panzer, wendiges Jagdflugzeug oder gewaltiger Kanonenturm: Jedes kriegerische Vehikel basiert auf Einzelteilen, die frei kombiniert werden können. Für einen Artilleriewagen wählen Sie zum Beispiel zwischen rund zehn verschiedenen Rümpfen aus und spendieren ihm dann den hinsichtlich Energieverbrauch und Geschwindigkeit passen-

den Motor. Schließlich platzieren Sie darauf das gewünschte Geschütz mit jeweils unterschiedlicher Durchschlagskraft und Reichweite. Bewährte Einheitentypen können Sie abspeichern und dann bequem und schnell per Mausklick abrufen.

Neben Infanterie und Panzern wird es auch fliegende Verbände mit flinken Düsenjets und Bombern sowie diverse Zwitter geben. Einige Levels sollen hauptsächlich aus Wasser bestehen – ohne starke Flotte läuft dort natürlich nichts. Außerdem gibt's noch Spezialeinheiten, die beispielsweise andere Truppen transportieren oder reparieren.



Sobald der **Raketenschacht** leer ist, kehren die Helis zum Nachladen zur Station zurück.



Daß die Panzer aus mehreren **Modulen** bestehen, sieht man den Vehikeln nicht an.

Highres-Helikopter

Obwohl Sie stets mit größeren Armeen kämpfen und sich teilweise mehrere Dutzend Einheiten auf dem Bildschirm tummeln, verfügt jede einzelne über realistische Details – kein Wunder, besteht beispielsweise ein Helikopter aus rund 200 Polygonen. Bei Panzern bewegen sich die Ketten je nach gewählter Geschwindigkeit, bei Flugzeugen drehen sich die Propeller im Wind. Auch die unzähligen Basisgebäude zeigen witzige Details. Flieger starten nicht einfach, sondern werden erst zu speziellen Hangars gekarrt, von einem winzigen Aufzug auf

die Startbahn gehievt und dann mit viel Schmackes in die Luft geschleudert. Miniatur-Energiestationen pumpen mit stahlgrauen Klöppeln nach Öl, und Fahrzeugfabriken schicken ihre Produkte erst ins Freie, nachdem sich das Haupttor geöffnet hat.

Technik für Kriegsherren

Das 3D-Strategiespiel wird alle gängigen 3D-Karten unterstützen; ohne Grafikbeschleuniger soll es laut Hersteller ab einem Pentium-166 ausreichend flott laufen. **Wartorn** unterstützt Multiplayer-Partien per Netz und Internet mit voraussichtlich bis zu 16 Teilnehmern. **PS**

Wartorn

Genre: 3D-Strategie
Termin: September '98

Hersteller: Impact
Ersteindruck: Sehr gut

Peter Steinlechner: »Wartorn hat dank der flexiblen 3D-Grafik und zahlreicher taktischer Kniffe das Zeug dazu, Strategen vor völlig neue Herausforderungen zu stellen.«