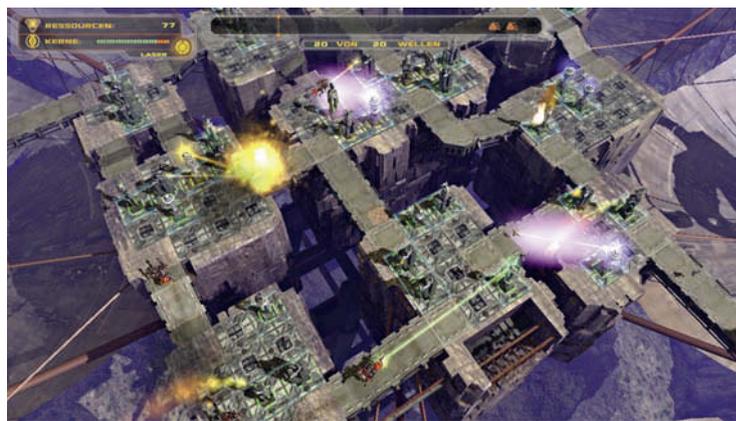




Flammen- und Lasertürme rösten die vorbeieilenden Alien-Angreifer.



Auf späteren Karten müssen Sie den Laufweg der Gegner durch Turmreihen umlenken.

# Defense Grid

In der Indie-Szene räumte es Lorbeeren ab, jetzt steht das Taktikspiel im Laden.

DVD  
Test-Check

GameStar.de  
Screenshots & Infos  
Quicklink: 6498

Wer glaubt, dass die Zeit neuer Genres für Computerspiele lange vorbei sei, der wird durch Tower Defense eines Besseren belehrt. Das Spielprinzip stammt aus der Modding-Szene für **Warcraft 3** und bringt inzwischen vollwertige Spiele hervor. An deren Spitze steht seit einem Jahr das Indie-Programm **Defense Grid: The Awakening**, das nun auch als deutsche Version erschienen ist. Worum geht's? Auf 20 je bildschirmgroßen Sci-Fi-Karten rücken nach und nach Wellen von Außerirdischen an, die einen Computer erreichen und dessen Rechenkerne mopsen wollen. Das verhindern Sie, indem Sie entlang des Wegs Verteidigungstürme aufstellen, die dann vollautomatisch auf

die Horden schießen. Das war's schon, Sie setzen nur Türme, reißen sie bei Bedarf wieder ab oder werten sie mehrstufig auf. Das Spielprinzip entfaltet trotzdem verblüffend viel taktische Tiefe, denn erstens kostet jeder Turm Geld (und nur besiegte Monster lassen Bares aufs Konto tröpfeln), zweitens hat jeder Turmtyp bestimmte Stärken und Schwächen: Flammenwerfer brennen ganze Gruppen nieder, aber nur auf kurze Distanz; Rakentürme sind extrem mächtig, aber nur gegen fliegende Feinde. Weil die Gegner beständig in immer größeren Wellen anrücken, herrscht zudem ein steter Zeitdruck. So wird das simple Türmchensetzen zu einer kniffligen Knobelaufgabe, denn die Entscheidung, wann Sie wo welchen Turm aufstellen, ist das Ergebnis von Logik und Überlegung.

Umwegen zwingen. Mit der Komplexität steigt der Schwierigkeitsgrad, spätestens nach der Hälfte der 20 Missionen wird **Defense Grid** ausgesprochen knifflig. Da

für brennt das Spiel auf fortgeschrittenen Karten ein so farbenfrohes Feuerwerk ab, dass der gesamte Bildschirm beeindruckend funkelt und gleißelt. **CS**

## Widerstand ist zwecklos!

**Christian Schmidt:**

Knobelspiele gibt's auf dem PC ja kaum noch, aber Tower-Defense-Varianten sind für Taktiker mit ruhigem Kopf ein würdiger Ersatz. Die Stärke von Defense Grid liegt nicht in originellen neuen Ideen, sondern in der annähernd perfekten Umsetzung des Standards. Wer wissen will, wie das junge Genre funktioniert, der findet in Defense Grid eine wie geölt laufende Hochglanz-Version aller Kernmechanismen. Die einzigen Wermutstropfen: Eine Rahmehandlung hätte auch diesem Spiel gutgetan, und die Steuerung fällt manchmal hakelig aus. Beides ist leicht zu verzeihen, weil das Spielprinzip tagelang fesselt.



christian@gamestar.de

## Irrgarten für Aliens

Mit jeder Mission der Kampagne erweitert **Defense Grid** die Spielmechanismen um mindestens ein Element, seien es neue Türme (vom normalen Geschütz bis hin zu blitzspuckenden Tesla-Spulen) oder frische Feindtypen (auf krabbeliges Kanonenfutter folgen bald wieselflinke Raser oder schwer gepanzerte Ungetüme). Auch die zunächst geradlinigen Levels werden zunehmend komplexer, enthalten bald Weggabelungen und gipfeln schließlich in offenen Ebenen, auf denen Sie die Feindströme durch Turmreihen zu möglichst labyrinthischen

## DEFENSE GRID: THE AWAKENING STRATEGIESPIEL

ENTWICKLER Hidden Path (Defense Grid ist das Erstlingswerk)  
 PUBLISHER Aspyr  
 SPRACHE Deutsch  
 AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 18 Seiten Handbuch

TERMIN (D) 14.9.2009  
 CA. PREIS 20 Euro  
 USK ab 12 Jahren



ANSPRUCH 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

### TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs			FÜR STANDARD-PCs			FÜR HIGHEND-PCs			
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
MINIMUM			STANDARD			OPTIMUM			
4,0 GHz Intel XP 3800+ / AMD 1,0 GB RAM 950 MB Festplatte			Core 2 Duo E4400 A64 X2/4000+ / AMD 1,5 GB RAM 950 MB Festplatte			Core 2 Duo E6300 A64 X2/6000+ / AMD 2,0 GB RAM 950 MB Festplatte			

- 3D-GRAFIKARTEN
- Geforce 6600 / 6800
  - Geforce 7800 / 7900
  - Geforce 8800 / 9800
  - Geforce 9600
  - Geforce GTX 200
  - Radeon X1600
  - Radeon X1800 / X1900
  - Radeon HD 2900
  - Radeon HD 3800
  - Radeon HD 4800

PROFITIERT VON —  
 BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPISCHUTZ CD-Key  
 TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

### BEWERTUNG

GRAFIK	+ detailreiche Umgebungen + schicke Effekte und Beleuchtung - statische Hintergründe - aus der Nähe schwammige Texturen	6 / 10
SOUND	+ ordentliche Musik + gute Effektkulisse + solider deutscher Sprecher ... als einziger Redner im Spiel	7 / 10
BALANCE	+ sanfter Einstieg + wird zunehmend komplexer + Rücksprung-Taste - kein einstellbarer Schwierigkeitsgrad - später sehr anspruchsvoll	6 / 10
ATMOSPHÄRE	+ stimmungsvolle Levels + KI-Kommentare + Dramatik durch Gegneransturm - kein roter Faden - gesichtslose Feinde	7 / 10
BEDIENUNG	+ solide Maussteuerung + drei Zoomstufen + Türme teils schwer auseinanderzuhalten - hakelige Turmauswahl - lieblose Menüs	7 / 10
UMFANG	+ 20 Missionen + Herausforderungs-Modus + 57 freischaltbare Erfolge + Online-Ranglisten (Steam-Version)	9 / 10
MISSIONSDSIGN	+ Hin- und Rückwege + wechselnde Herausforderungen + offene Levels zwingen zu taktischer Turmplatzierung - keine Überraschungen	9 / 10
KI	+ tadellose Wegfindung + eigene Pfade für Flugeinheiten + abwechslungsreiche Feinde - keine Zielprioritäten für Türme einstellbar	8 / 10
EINHEITEN	+ große Auswahl an Türmen + jeder Typ ist sinnvoll + zwei Upgrades pro Turm + später Orbital-Laser als Zusatzwaffe	10 / 10
KAMPAGNE	+ Computer-KI als Erzähler + zusammenhanglose Missionen - keine Bedrohung spürbar - keine Zwischensequenzen	3 / 10

PREIS/LEISTUNG **Sehr gut** SOLOSPIELZEIT 20 Stunden

FAZIT **Knackige Tower-Defense-Taktik, schick präsentiert.**

