

# Turm und Drang

Die Idee klingt so spannend wie Angeln im Aquarium: Tower Defense heißt, Geschütze zu bauen, um dumme Gegner abzuschießen. Dennoch ist das Genre beliebter denn je. Wir durchleuchten die Gründe. Von Michael Graf

## Inhalt

|                              |     |
|------------------------------|-----|
| <b>Turm und Drang</b>        | 96  |
| Kleine Ahnengalerie          | 98  |
| Interessante Ableger         | 100 |
| Anomaly: Warzone Earth       | 102 |
| Defense Grid: The Awakening  | 102 |
| Atom Zombie Smasher          | 102 |
| Sanctum                      | 103 |
| Harvest: Massive Encounter   | 103 |
| Two Worlds 2: Castle Defense | 103 |

Die Abwehrtürme sind die Stars von Tower Defense, die Suche nach der richtigen Turmposition und -Kombination erzeugt einen enormen taktischen Tiefgang.

Diese Artwork entwarf Paradox für seinen Tower-Defense-Ableger Defenders of Ardania, der im September erscheinen soll.

Warcraft-3-Maps wie **Element TD** erwiesen sich als dermaßen beliebt, dass der Tower-Defense-Trend aus der Community in die Welt hinaus schwappte.



Wo liegt der Reiz eines Spiels, dessen Gegner so lebensbejahend sind wie Lemmings? Stumpf stapfen sie ins Verderben, Mann um Mann, Welle um Welle, vorbei an Geschütztürmen, die sie verbrennen, vereisen, zerstrahlen, zerreißen. Diese Soldaten (oder Panzer, Aliens, Zombies, sonstiges Gekröse) verdienen allenfalls Mitleid. Oder einen besseren KI-Programmierer. Doch ausgerechnet Sie (ja, Sie!) bestätigen sich als Architekten ihres Untergangs. Die Kanonen am Wegesrand – von Ihnen erbaut! Die hirnlosen Horden – von Ihnen gemetzelt! Und zwar in immer neuen Ablegern der Gattung Tower Defense, deren Erfolgsprinzip sich in den letzten Jahren zum Strategiespiel-Phänomen, zum Suchtgaranten erster Güte gemauert hat.

Wer Microsofts Suchmaschine Bing nach »Tower Defense« befragt, findet 161 Millionen Treffer. Zum Vergleich: **Starcraft** kommt auf 33, **Call of Duty** auf 97 Millionen. Gut, diese Zahlen sind mit Vorsicht zu genießen, bei Google liegt Tower Defense mit 17,2 Millionen Treffern klar hinter **Call of Duty** (236 Millionen) und **Starcraft** (86 Millionen). Dennoch sind die Bing-Ergebnisse ein Indiz für die Größe des Turmbau-Genres, im Internet kursieren Hunderte Tower-Defense-Titel, meist in Form flash-basierter Browserspiele. Ein bekannter Vertreter dieser Trendsparte ist **Desktop Tower Defense**, das Erstlingswerk des britischen Hobbyentwicklers Paul Preece. Innerhalb von fünf Monaten nach seiner Veröffentlichung im März 2007 hatte das simple Flash-Programm bereits 15,7 Millionen Spieler angelockt. Werbeanzeigen auf der gut besuchten Homepage bescherten Preece nach eigener Aussage ein Monatseinkommen, von dem er bequem leben

konnte, weshalb selbst das Wall Street Journal über den Erfolg berichtete.

Der Londoner Independent und die New York Times widmeten sich im Jahr 2009 einem weiteren Tower-Defense-Phänomen, dem Indie-Hit **Plants vs. Zombies**. Obwohl er anfangs ausschließlich als Download erhältlich war, verkaufte sich der »Pflanze Blumen, die Zombies abschießen«-Titel klasse und wurde von der Presse mit Preisen überhäuft. Die Webseite Metacritic.com verzeichnet für die PC-Version von **Plants vs. Zombies** einen internationalen Wertungsdurchschnitt von 87 Punkten, einen Zähler mehr als für **Modern Warfare 2**. Später veröffentlichte der Entwickler PopCap seine Zombiejagd auch für die Xbox 360, die Play-

station 3 und das Nintendo DS. Im Februar 2010 erschien eine Version für das iPhone, die binnen neun Tagen über 300.000 Käufer fand und eine Million Dollar einspielte.

Spätestens nach dem **Plants vs. Zombies**-Triumph hatte selbst der begriffsstutzigste Entwickler kapiert, dass Turmbau-Titel die Kassen klingeln lassen. Insbesondere für unabhängige Studios stellt das Genre eine brauchbare Verdienstquelle dar, Tower Defense ist auch ein Indie-Phänomen. So gibt's neben den werbefinanzierten Flash-Spielen viele kostenpflichtige Ableger von schwankender Qualität, aber meist großer Innovationsfreude, die über Download-Plattformen wie Valves Steam vertrieben werden. Einige dieser Titel stellen wir auf



Der Indie-Titel **Plants vs. Zombies** avancierte zum Verkaufsschlager und Kritikerliebling.

## Ahnengalerie

**Bokosuka Wars (1983):** Mit einem König samt Armee stürmen Sie im japanischen Actionspiel eine Burg – eine Art umgekehrtes Tower Defense.



**Rampart (1991):** Im Strategiespiel errichten Sie eine Burg und bestücken die Mauern mit Geschützen, um KI-Angreifer abzuwehren.

**Dune 2 (1992):** Bereits im Echtzeit-Urvater pflanzen Sie Geschütztürme, die heranstürmende Feinde aufs Korn nehmen. Dieses Element erbten fast alle Strategietitel.



den Folgeseiten vor. Auch für Apples iPhone und Android-Handys existieren Dutzende Tower-Defense-Klone, Tendenz steigend.

Der koreanische Hersteller Com2Us hatte diesen Trend bereits im Jahr 2007 vorausgesehen und sich ruckzuck die Markenrechte am Begriff »Tower Defense« gesichert. Das hält andere Entwickler nicht davon ab, Tower-Defense-Klone zu entwickeln – diese müssen eben nur anders heißen. So forderte Com2Us Anfang 2010 mehrere Handy-Spiel-Entwickler auf, ihre Spiele umzubenennen. Im Mai 2011 veröffentlichten die Koreaner dann ihr erstes eigenes Werk, **Tower Defense: Lost Earth** für das iPhone. Das Spiel an sich ist kein Meilenstein, dennoch zeigt der Rechtekauf, dass das Genre eine beachtliche Strahlkraft entwickelt hat. Tower Defense ist keine Eintagsfliege, sondern eine beliebte und etablierte Marke, die sich aus-schlachten lässt.

Feinde einer mehr oder minder verschlungenen Straße, an deren Rand Sie die Geschütze platziert. Manchmal gabelt sich der Weg auch in Alternativpfade, manchmal starten die Feinde an mehreren Stellen oder visieren mehrere Ziele an, sodass Sie an mehreren Fronten kämpfen. Und manchmal überqueren die Angreifer eine offene Ebene, also müssen Sie Turmlabyrinth errichten, um die Gegnerschar in möglichst enge und tödliche Bahnen zu zwingen.

Das Arsenal umfasst für gewöhnlich mehrere Turmvarianten, von Standard-Kanonen über flinke, aber schwache Gatling-Geschütze bis hin zu ebenso tödlichen wie trägen Riesenwummen. Hinzu kommen Spezialwaffen, beispielsweise Eisstrahlen, die

Schockwellen-Turm muss in einer Haarnadelkurve stehen, damit er möglichst viele Angreifer gleichzeitig erwischt. Entscheidend sind auch der Waffentyp und die Reichweite: Wo platzieren Sie weitreichende Artillerie, wo nahkämpferische Flammenwerfer? Wo lohnen sich Geschütze mit Flächenschaden, wo Präzisionskanonen gegen Einzelgegner? Noch dazu lassen sich die Türme in mehreren Stufen aufwerten, um ihren Schaden zu steigern. Neubauten und Upgrades gibt's freilich nicht umsonst, sondern gegen Geld, das Sie durch erledigte Gegner verdienen. Diese stets knappen Finanzmittel müssen Sie clever einsetzen. Errichten Sie viele billige Bollwerke oder wenige teure? Investieren Sie in Neubauten oder rüsten Sie bereits vorhandene Türme auf?

Fehlentscheidungen können gravierende Folgen haben: Wer sich die teure Flak spart, muss fliegenden Feinden eventuell beim Durchmarsch zugucken.

## Ein umgekehrtes Lemmings erobert die Welt.

Nicht schlecht für ein umgekehrtes **Lemmings**. Wo Sie im Puzzlespiel-Klassiker von 1991 selbstmörderisch veranlagte Männchen sicher von einem Levelende zum anderen bugsierten, müssen Sie sie in Tower Defense eben ausschalten: Wellenweise marschieren, rollen oder fliegen tumbe KI-Feinde vom Startpunkt zum Ziel, das sie natürlich nicht erreichen dürfen. Also errichten Sie Abwehrtürme, um die hirnlosen Horden zu dezimieren. Meist folgen die

Angreifer verlangsamen. Oder Verstärker, die den Schaden benachbarter Türme erhöhen. Die erste Pflicht jedes Tower-Defense-Spielers lautet, die Stärken sowie Schwächen seiner Bauten zu kennen und zu nutzen. Dass sich Flak-Türme vorrangig gegen Flieger eignen, liegt auf der Hand. Aber was bringen Artilleriekanonen mit Flächenschaden, was Flammenwerfer, was Elektroschocker? Gleichzeitig reagieren die Gegnertypen unterschiedlich empfindlich auf die Waffenarten. Schneeriesen bekommen bei Eisbeschuss nicht mal Gänsehaut, werden von Flammenwerfern aber im Nu eingeschmolzen.

Die Grundfaszination aller Tower-Defense-Titel liegt in der Suche nach der richtigen Turmposition und -Kombination, die einem Puzzle ähnelt. Eine träge Riesenwumme profitiert enorm von einem benachbarten Froststrahl, der anrückende Gegner lähmt. Ein

Aus dieser einfachen Grundmechanik destillieren Tower-Defense-Titel eine bemerkenswerte Taktiktiefe und einen enormen Suchtsog: Weil die Feindwellen allmählich stärker werden, mutiert das anfangs gemüthliche Gegnerklatschen im Verlauf einer Partie immer mehr zur motivierenden Verzweiflungsschlacht. Und selbst wenn Sie gewinnen, greift das Highscore-Prinzip: Beim nächsten Mal wollen Sie's noch besser machen, die Geschütze noch effizienter platzieren, noch mehr Gegner am Durchmarsch hindern. Nicht umsonst verewigen viele Turmbau-Programme ihre fähigsten Festungsherren in Online-Bestenlisten. Kurzum: Tower Defense fesselt, unterhält und erfordert Köpfchen – mehr kann man ein Strategiespiel kaum loben.

Der einzige Kritikpunkt am Turmbau-Prinzip ist dessen großes Frustpotenzial: Für jede richtige Entscheidung gibt es meist einhundert falsche, wer unüberlegt drauflos baut, kann schneller in die Niederlage schlittern als ein Fußballteam ohne Torwart. Allzu oft müssen Sie auswendig lernen, wann welche Gegner anrücken, um böse Überraschungen zu vermeiden. Doch selbst das lässt sich in positive Motivation ummünzen, auf eine harte Herausforderung folgt schließlich ein umso befriedigenderes Erfolgserlebnis. Das

Ebenso simpel wie suchterregend: das Flash-Spiel **Desktop Tower Defense**.



## Interessante Ableger

Diese beiden kommenden Tower-Defense-Titel machen einen spannenden Eindruck.



### Defenders of Ardania

Der Tower-Defense-Titel spielt im Universum der Strategieserie **Majesty** und bietet schicke 3D-Grafik sowie ein abgewandeltes Spielprinzip. So errichten Sie nicht nur Abwehrtürme, sondern rekrutieren auch Truppen, die gegen Feindbasis marschieren. Außerdem wird es Zaubern geben, mit denen Sie Ihre Soldaten stärken oder Feinde schwächen. Neben Solomissionen planen die Entwickler einen Mehrspieler-Modus für bis zu vier Bauherren. Erscheinen soll **Defenders of Ardania** im September 2011.



### Dungeon Defenders

Das Indie-Programm bringt Genres zusammen, die ... nun, noch nie zusammengehört. Denn es verknüpft Tower Defense und Action-Rollenspiel: Mit einem vierköpfigen Heldentrupp verteidigen Sie ein Schloss gegen Monsterhorden. Die Krieger steuern Sie direkt, steigern ihre Fähigkeiten und erbeuten frische Ausrüstung. Außerdem spicken Sie die Burggänge mit Fallen. Im Koop-Modus lenkt jeder der bis zu vier Spieler einen Helden. Auf Online-Plattformen wie Steam und GamersGate soll **Dungeon Defenders** ab Ende Juni erhältlich sein.

ähnelt der Faszination von Denk- und Puzzlespielen à la **The Incredible Machine** oder **Crazy Machines**: Man bastelt eben so lange an der richtigen Taktik, bis es funktioniert.

Seine heutige Beliebtheit verdankt **Tower Defense** vor allem Blizzard. Dem Klassiker **Starcraft** legten die Entwickler 1998 einen funktionsgewaltigen Editor bei, mit dem sich auch Karten basteln ließen, deren Spielprinzip vom klassischen Echtzeit-Mix aus Kampf, Basisbau und Rohstofferte abwich. So entstanden die ersten echten Tower-Defense-Maps, die Geburtsstunde des Genres. Denn dessen Grundelemente fanden sich bereits in frühen Karten wieder, in **Turret D** etwa errichteten Sie Rakentürme entlang einer Zickzack-Straße, um blindlings vorbeiflatternde Feinde abzuschießen.

Pionierkarten wie **Turret D** erwiesen sich als ausgesprochen beliebt und brachten Dutzende Ableger hervor, Tower Defense etablierte sich in der Blizzard-Gemeinde. Folgerichtig schossen auch für das 2002 veröffentlichte **Warcraft 3** zahlreiche Turmbau-Karten aus dem fruchtbaren Fanboden, darunter das beliebte Eislevel **Wintermaul TD** und die Multiplayer-Map **Element TD**, auf der bis zu acht Spieler um die Wette verteidigen. Weil die Levelbastler im **Warcraft 3**-Editor erstmals Grafikmodelle und -effekte verändern konnten, entstand rasch ein Potpourri von Tower-Defense-Varianten, darunter sogar eine offizielle Blizzard-Karte.

Aus der **Warcraft 3**-Community schwappte die Erfolgswelle schließlich in die Welt hinaus. Ende 2005 erschien **Master of Defense**, der erste eigenständige Tower-Defense-Titel, entwickelt von einem russischen Designerduo. Im Januar 2007 folgte mit **Flash Element TD** das erste Flash-Browserspiel, das auf der **Warcraft 3**-Karte **Element TD** fußte. Binnen einer Woche nach seiner Veröffentlichung lockte **Flash Element TD** eine Million

Spieler an. So begann der Boom, der Erfolge wie **Desktop Tower Defense** und **Plants vs. Zombies** erst ermöglichte. Auch **Flash Element TD** blieb populär, laut dem Statistik-Dienstleister MochiBot.com wurde es bis heute auf 26.766 Webseiten angeboten und über 185 Millionen Mal gespielt.

Die Grundidee hinter Tower Defense ist indes viel älter als **Warcraft 3** oder **Starcraft**. Schließlich errichteten Sie bereits 1992 im Echtzeit-Urvater **Dune 2** Abwehrtürme sowie Mauern, um Ihren Stützpunkt vor herrollenden Feindwellen zu schützen – ein Spielelement, das fast alle Echtzeit-Strategiespiele erbten. Allerdings legte nicht **Dune 2** den Grundstein für das Turmbau-Genre, sondern das ein Jahr ältere **Rampart**. In Ataris Verteidigungsschlacht-Simulator bestückten Sie selbst gebaute Burgen mit

Kanonen, die Angreifer oder Feindfestungen beschossen. Wer noch tiefer in die Spielhistorie buddelt, stößt auf **Bokosuka Wars** von 1983. Im japanischen Actionspiel kämpften Sie sich mit einem König inklusive Armee durch die Mauerringe eines Schlosses und umgingen Abwehrtürme – eine Art umgekehrtes Tower Defense, das fast 28 Jahre lang einzigartig blieb.

Bis im April 2011 **Anomaly: Warzone Earth** erschien. Der Indie-Strategietitel stellt das Tower-Defense-Prinzip ebenfalls auf den Kopf: Mit einem Fahrzeug-Konvoi schlängeln Sie sich durch Straßenschluchten voller Abwehrtürme – und schießen zurück! **Anomaly** ist ein Fingerzeig dafür, wie sich das Genre derzeit entwickelt; immer mehr Entwickler versuchen, eigene Ideen einzubringen. **Sanctum** etwa verknüpft Tower Defense und Ego-Shooter: Zuerst errichten Sie Geschütze, dann greifen Sie selbst zur Waffe und ballern auf Angreifer, um die Kanonen zu unterstützen. Auch **Two Worlds 2: Castle Defense** – ein Ableger des Rollenspiel – verfolgt einen originellen Ansatz. Statt Türmen platzieren Sie darin nämlich Soldaten, die automatisch nahe Gegner attackieren.

Diese Innovationswut kommt nicht von ungefähr. Die Entwickler suchen nach Alleinstellungsmerkmalen, nach Argumenten dafür, wieso man ihr Spiel kaufen soll, wo's doch haufenweise kostenlose Flash-Programme gibt. Diese Online-Konkurrenz dürfte auch der Grund dafür sein, dass kein großer Publisher im Turmbau-Geschäft mitmischte. Als einziger namhafter Hersteller arbeitet derzeit Paradox (**Hearts of Iron 3**) am schönen **Defenders of Ardania** (siehe Kasten links). Dass die Goldgräber-Zeit vorbei und der Markt umkämpft ist, heißt aber nicht, dass Tower Defense keinen Spaß mehr macht. Denn das Spielprinzip ist über jeden Zweifel erhaben. Trotz – oder gerade wegen – seiner lemminghaften Gegner. GR



## Anomaly: Warzone Earth

Zu Abwechslung mal Tower Offense



Diesen **Flieger** müssen Sie heil ans andere Ende von Tokio verfrachten.

**Anomaly: Warzone Earth** dreht den Tower-Defense-Spieß um und versetzt Sie in die Rolle der Angreifer. Warum, das erklärt die anfangs wirre, später aber brauchbare Handlung: Auf Bagdad und Tokio regnen außerirdische Wrackteile, um die sich Anomalien bilden. In diesen Zonen sprießen Geschütztürme aus dem Boden, was der Menschheit natürlich nicht schmeckt. Also schlüpfen Sie in die Rolle eines Commanders (der einzigen direkt steuerbaren Einheit), der einen Konvoi aus bis zu sechs Fahrzeugen anführt. Die Route dieser Kolonne legen Sie auf einem Stadtplan fest. So können Sie beispielsweise Schleifen fahren oder besonders starke Turmnestern umgehen. Anhalten, bremsen, beschleunigen oder wenden dürfen die Vehikel nicht, dafür aber jederzeit die Reihenfolge ändern. Das sorgfältige Austarieren und die richtige Anordnung der Einheiten spielt dabei eine wichtige Rolle: Führt ein zäher Panzer vorneweg oder ein weitreichender Raketenwerfer? Investieren Sie Ihre knappen Ressourcen in mehr Feuerkraft oder einen Schildgenerator, der andere Fahrzeuge schützt? Der Commander selbst verfügt über lebenswichtige Spezialfähigkeiten, darunter ein Reparaturfeld und ein Panzer-Dummy, der den Feindbeschuss auf sich zieht. Außerdem hält der Befehlshaber als Zielscheibe her. Vor allem langsame Feindgeschütze kann er um 180 Grad wenden und damit vom Konvoi ablenken. Allerdings sollte er es nicht übertreiben: Wenn der Commander ins Gras beißt, vergehen bis zu seiner Wiederbelebung wertvolle Sekunden, in denen der Konvoi alleine bleibt.

TERMIN 11.4.2011 PREIS 10 Euro (Steam) USK ab 12 Jahren

### Anomaly Warzone Earth

Entwickler 11 bit Studios  
Sprache deutsch, englisch  
Spielstil klassisch innovativ

- die andere Seite spielen
- gelungene Mischung aus Action und Taktik
- abwechslungsreiche Missionen
- hübsche Effekte und Stadthintergründe
- wenig Einheiten und Fertigkeiten

74

## Defense Grid: The Awakening

Turmbau nahe der Perfektion



Die **Areale** sehen zwar recht schick aus, sind aber leblos und sehr statisch.

Was Innovation angeht, ist **Defense Grid** kein Vorzeigespiel, dafür setzt es die Standards des Tower-Defense-Genres fast perfekt um. Der rote Faden der 20 Missionen langen Kampagne ist eine KI, die Anweisungen gibt und die Situation kommentiert – aus reinem Eigennutz. Denn im Mittelpunkt jedes Levels steht ein Zentralknoten des Plappercomputers, den Alien-Angreifer demontieren und zum Ausgang schleppen wollen. Anders als in anderen Genre-Vertretern marschieren die Gegner in **Defense Grid** also nicht nur zum Ziel, sondern auch wieder zurück. Erst wenn sie alle Kernteile abgetragen haben, ist die Mission verloren. Mit jeder Karte wird das Spiel um diverse Elemente erweitert, etwa mächtigere Flammen- und Raketenwerfer oder Hilfstürme, die beispielsweise Gegner verlangsamen. Bei den Feinden folgen auf einfaches Kanonenfutter bald schwierigere Kaliber wie flinke Raser oder schwer gepanzerte Ungetüme. Auch die zunächst linearen Missionen werden zunehmend komplexer und gipfeln in offenen Ebenen, auf denen Sie den Feindwellen den Weg mit Turmlabyrinthen verbauen. Mit der Komplexität steigt auch der Schwierigkeitsgrad, spätestens zur Halbzeit wird **Defense Grid** richtig knifflig. Wer Fehler gemacht hat, kann per Rückspul-Funktion zum letzten Speicherpunkt springen, um seine Bautaktik zu verfeinern. Mit einer anderen Taste lässt sich die Zeit beschleunigen. Optisch liefert **Defense Grid** nicht nur detailreiche Umgebungen, sondern auch ein Effektspektakel, das sich sehen lassen kann. Damit ist das Spiel auch für Tower-Defense-Muffel einen Blick wert.

TERMIN 8.12.2008 PREIS 9 Euro (Steam) USK ab 12 Jahren

### Defense Grid The Awakening

Entwickler Hidden Path Entertainment  
Sprache deutsch, englisch  
Spielstil klassisch innovativ

- perfekte Umsetzung des Spielprinzips
- regelmäßig neue Spielelemente
- Pausen- und Schnellvorlauf-Funktion
- sanfter Einstieg
- kein einstellbarer Schwierigkeitsgrad

72

## Atom Zombie Smasher

Kein Genre ohne Hirnfresser



Gerettete **Wissenschaftler** erforschen neue Technologien, darunter bessere Waffen.

Zombies kommen immer gut an, auch im Tower-Defense-Genre. Folgerichtig bekämpfen Sie in **Atom Zombie Smasher** Horden von Untoten, die Sie anfangs allerdings nicht besiegen können. Vielmehr besteht Ihre Aufgabe darin, in jedem Viertel der Spielstadt so viele Zivilisten wie möglich zu retten. Dazu legen Sie einen Landeplatz für Ihren Helikopter fest, der die Überlebenden automatisch einsammelt. Um Ihrem Piloten mehr Zeit zu verschaffen, platzieren Sie Söldner in den Straßenschluchten sowie Scharfschützen und Artillerie auf Dächern, außerdem fordern Sie Napalmschläge an. Anders als in anderen Genre-Vertretern behalten Sie dabei ein gewisses Maß an Kontrolle über Ihre Einheiten, beispielsweise verlegen Sie Infanterietrupps, lösen Sprengfallen manuell aus und sagen Ihren Geschützen, wo sie hinfeuern sollen. Je mehr Menschen Sie retten, desto mehr Punkte wandern auf Ihr Konto, was zu Stufenaufstiegen führt. So schalten Sie nach und nach bessere Abwehrmaßnahmen frei, evakuierte Forscher tüfteln zusätzlich an neuen Verbesserungen. Sobald Sie im späteren Spielverlauf entsprechend gut gewappnet sind, können Sie schließlich auch versuchen, die Viertel komplett von der Zombieplage zu befreien. Dieses knifflige Endziel motiviert zum Weiterspielen, auch wenn Ihre Erfolgchancen weniger von Ihrem taktischen Geschick abhängen, sondern vor allem vom Glück. »Trial & Error« ist in der Zombie-Apokalypse unumgänglich. Wenigstens stehen Sie nicht alleine da: Im Koop-Modus können Sie auf die Hilfe von bis zu zwei Mitspielern zurückgreifen. **SKX**

TERMIN 14.3.2011 PREIS 10 Euro (Steam) USK nicht geprüft

### Atom Zombie Smasher

Entwickler Blendo Games  
Sprache englisch  
Spielstil klassisch innovativ

- motivierendes Levelsystem und Forschung
- Koop-Modus
- Kontrolle über Einheiten
- Missionen ähneln sich sehr stark
- optisch mau

64

## Sanctum

Tower Defense trifft Ego-Shooter



Zusammen mit Ihrer selbst gebauten Flak nehmen Sie träge **Flieger** aufs Korn.

Das ursprünglich als Mod für **Unreal Tournament 3** entwickelte **Sanctum** kombiniert Tower Defense und Ego-Shooter, allerdings ohne nennenswerte Handlung. Jede Partie unterteilt sich in zwei Phasen. In der Bauphase platzieren Sie auf vorgegebenen Feldern Mauern sowie diverse Geschützarten. Dabei schlagen Sie in der eingebauten Enzyklopädie die nächsten Gegnerwellen nach, um Ihre Abwehrmaßnahmen entsprechend anzupassen. Besonders knifflig ist das aber nicht, in jedem Level wird schnell klar, wie das Turmlabyrinth aussehen muss. Denn die vorgegebenen Bauflächen schränken Sie ein, Experimente sind selten möglich. Wenn Sie mit Ihrem Bollwerk zufrieden sind, starten Sie die Exterminations-Phase, in der die Gegnerwellen an den Türmen vorbei in Richtung Ihres Energiekerns marschieren. Im Kampf gegen die Feindesschar unterstützen Sie Ihre Kanonen, indem Sie selbst zur Waffe greifen und in der Ego-Perspektive auf die Gegner ballern. Die Invasoren ignorieren Sie dabei allerdings völlig und richten keinen Schaden an, sondern schubsen Sie allenfalls zur Seite. Für überstandene Wellen bekommen Sie eine vorgegebene Belohnung, egal wie souverän oder dämlich Sie sich angestellt haben. Dieses Geld investieren Sie dann in den weiteren Ausbau Ihrer Türme und Schießprügel. Weil es auf der Unreal Engine 3 basiert, sieht **Sanctum** für ein Indie-Spiel sehr gut aus. Das Hauptproblem des Tower-Shooters ist vor allem sein magerer Umfang. Derzeit gibt es nur vier Level. Der Koop-Modus für zwei Spieler tröstet darüber ein wenig hinweg, zumal der Schwierigkeitsgrad darin spürbar steigt.

## Harvest: Massive Encounter

Die Masse macht's



Wenn Sie lange genug durchhalten, kommt es zu derartigen **Massenschlachten**.

In **Harvest: Massive Encounter** schlüpfen Sie in ferner Zukunft in die Rolle menschlicher Rohstoffsammler, die von Außerirdischen angegriffen werden. Um Ihre stationären Erntemaschinen vor den heranrückenden Alien-Wellen zu schützen, errichten Sie Verteidigungsanlagen wie Raketensilos und Lasergeschütze, welche die interstellare Brut aufs Korn nehmen. Die Abwehrstellungen feuern zwar automatisch, allerdings können Sie ihnen bevorzugte Ziele zuweisen – das bringt ein wenig taktische Würze ins Spiel. Darüber hinaus benötigen all Ihre Bauten Strom, sowohl Sammler als auch Geschütze. Der Saft fließt aus den Generatoren im Zentrum Ihrer Basis, durch Energieknoten reichen Sie ihn an die Gebäude weiter. Da jeder Verteiler nur über einen gewissen Radius verfügt, müssen Sie ein wahres Stromnetz austüfeln, um alle Anlagen zu versorgen. Gleichzeitig sollten Sie sparsam mit den Ressourcen umgehen, denn Bauten bezahlen Sie mit den Rohstoffen, die Sie ja eigentlich sammeln sollen. Eine bestimmte Ressourcenmenge anzuhäufen ist auch Ihr einziges Ziel, früher oder später wird Ihr Stützpunkt nämlich überrannt. Weil die endlosen Gegnerwellen irgendwann einfach übermächtig werden, besteht Ihre Aufgabe grundsätzlich darin, die Angreifer so lange wie möglich aufzuhalten. Im späteren Verlauf einer Partie führt das zu ebenso spektakulären wie verzweiferten Massenschlachten gegen Hunderte Alien-Invasoren. Nach einiger Zeit wird die Abwehrschlacht allerdings eintönig, zumal die Auswahl an Geschützen arg klein ausfällt – trotz Stromknoten und Upgrades.

## Two Worlds 2: Castle Defense

Tower Defense ohne Türme



Unser **Krieger** rechts lässt sich von feindlichen Magiern in den Rücken schießen.

**Castle Defense**, ein Ableger des Rollenspiels **Two Worlds 2**, ersetzt die genre-typischen Türme durch bewegliche Kämpfer wie Palastwachen und Priester. Diese verteilen Sie auf vorgegebene Felder, um heranrollende Gegnerwellen abzuwehren. Jede Ihrer Einheiten verfügt über einen Aktionsradius; sobald ein Feind hineintritt, greift der Kämpfer automatisch an. Für überstandene Wellen gibt's Gold, das Sie für neue Truppen oder Upgrades ausgeben. Zudem können Sie Ihren Helden aufrüsten, der aus der hintersten Reihe mächtige Fernangriffe ins Getümmel feuert. Mit Zaubersprüchen wie Heilung und Teleportation beeinflussen Sie den Kampfverlauf zusätzlich, praktischerweise auch im Pausemodus. Trotz der originalen Spielmechanik leidet **Castle Defense** unter diversen Macken. So gibt es nur fünf Levels, zudem schwankt der Schwierigkeitsgrad: Während die ersten Wellen noch recht knackig ausfallen, verkommen die nächsten zum Spaziergang. Das liegt einerseits an der mangelhaften Einheitenbalance, andererseits an der Blödheit Ihrer Kämpfer. Denn trotz ihrer Beweglichkeit besitzen die Krieger den IQ von Türmen. Beispielsweise haufen sie lieber eine halbe Ewigkeit lang auf schwächliche Nahkämpfer ein, als den Heiler daneben anzugreifen. Oder sie schlurfen nach der Beseitigung eines Gegners seelenruhig zum Ausgangspunkt zurück, obwohl ihnen feindliche Fernkämpfer in den Rücken schießen. Abgerundet wird das Paket durch eine betagte Technik sowie diverse Steuerungsmacken, die schon mal verhindern, dass Sie eine am Boden liegende Einheit auswählen und wiederbeleben können.

TERMIN 15.4.2011 PREIS 15 Euro (Steam) USK nicht geprüft

### Sanctum

Entwickler Coffee Strain Studios  
Sprache englisch  
Spielstil klassisch innovativ

- interessanter Genre-Mix
- Coop-Modus
- geringer Umfang
- kaum taktischer Spielraum
- keine Boni für gekonntes Vorgehen

61

TERMIN 5.3.2008 PREIS 8 Euro (Steam) USK nicht geprüft

### Harvest Massive Encounter

Entwickler Oxeys Game Studios  
Sprache englisch  
Spielstil klassisch innovativ

- gewaltige Massenschlachten
- Prioritäten für Geschütze
- abwechslungsarme Missionen
- wenige Einheiten-typen
- detaillierte Umgebungen

58

TERMIN 17.5.2011 PREIS 15 Euro (Laden) USK ab 12 Jahren

### Two Worlds 2 Castle Defense

Entwickler Reality Pump / Zuxooz  
Sprache deutsch, englisch  
Spielstil klassisch innovativ

- interessante Spielmechanik
- dürftige Balance
- strunzdumme KI
- geringer Umfang
- betagte Technik

52