

Fliegende Kreis-sägenkatapulte



Hier noch ein Flammenwerfer, da noch eine Panzerplatte - im Belagerungsbaukasten Besiege ertüfteln wir absurde Kriegsmaschinen für jede Situation. Von Jochen Redinger

Genre: Strategiespiel Termin: bereits erschienen Sprache: Englisch Preis: 7 Euro

Die Rüstungen der aufmarschierten Krieger glänzen im Sonnenlicht, sie warten auf den Feind, in ihrem Rücken mächtige Burgmauern. Jeder einzelne ist auf alles gefasst. Nur nicht auf diesen gepanzerten Wagen, der durch die Linien prescht und die Festung mit an Stangen montierten Sprengladungen wegbläst. In den meisten Spielen klingt das nach Game Over, in Besiege riecht das schwer nach Sieg. Wir sind nämlich nicht der Burgherr, sondern der Erbauer des seltsamen Vehikels.

Das Prinzip hinter dem Early-Access-Belagerungsblödsinn Besiege ist schnell erklärt: Wir setzen aus verschiedenen Teilen Maschinen zusammen, um in den bisher 15 Missionen unterschiedliche Ziele zu erreichen. Mal sollen wir Holz aufgabeln und abliefern, mal Schafsherden dezimieren, mal eine Burg abreißen. Patentlösungen oder feste Vorgehensweisen gibt's nicht, wir müssen (und wollen) immer wieder neu tüfteln und schrauben. Anstelle unseres Sprengwagens hätte es vermutlich auch ein altmodisches Katapult getan – das oben drein nicht nach Erfüllung seines Zwecks abgebrannt wäre.

Holz + Metall = Tod auf Rädern

Ein anderes Beispiel: Um ein ganzes Heer aufzuhalten, reicht theoretisch ein gepanzertes Fahrzeug, das die Ritter unter seinen Reifen zerquetscht. Wer experimentiert, kommt jedoch auf wesentlich ausgefallene

Methoden, etwa eine Höllenmaschine, die sich selbstständig im Kreis dreht und in alle Richtungen Flammen spuckt.

Solche Konstrukte setzen wir per Mausclick aus verschiedenen Teilen aus insgesamt sechs Kategorien zusammen. Holzbalken, Räder und Kanonen sind noch recht konventionell, Sprungfedern, selbstdrehende Antriebe und Helikopterrotoren eher was für experimentierfreudige Belagerungsingenieure. Die einzige Beschränkung, die uns das Spiel auferlegt, sind die Grenzen der Bau-Box; Gegenstände dürfen wir nur innerhalb eines Quaders zusammenstöpseln. Der lässt sich zwar auch abschalten, die nächste Mission können wir mit einer frei konstruierten Maschine aber nicht freischalten. Ein bisschen Voraussicht sollten wir also trotz aller Freiheiten walten lassen, sonst passt die gewünschte Drehklinge oder die Halterung für Brandsätze am Ende partout nicht mehr an die Maschine – beziehungsweise in die Box.

Kleine Macken

Dass sich Blöcke nicht richtig anbauen lassen, liegt bisweilen aber nicht an der Begrenzungsbox, sondern an der nicht immer brauchbaren Kameraführung und den damit verbundenen Problemen. Um die Unterseite unserer Maschine zu inspizieren, können wir den Kamerawinkel zwar so drehen, dass wir alles von unten sehen, in dieser Ansicht lassen sich aber keine Gerätschaften

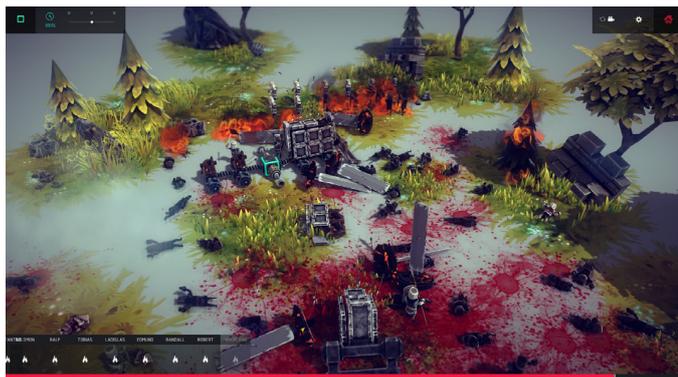
anbauen. Was wir unten andocken wollen, müssen wir in der normalen Ansicht, also quasi blind dranfummeln. Das kostet Zeit, aber wir sitzen trotzdem an der Erfüllung aller Missionsziele nur ungefähr einen Nachmittag. Das geht für sieben Euro aber in Ordnung, schließlich treibt uns der Drang, die perfekte Belagerungsmaschine zu konstruieren, immer wieder an, vor allem wenn Updates neue Bauteile bringen. **JR**



Ein Level geht noch!

Jochen Redinger
Redakteur
redaktion@gamestar.de

Für sieben Euro kann man mit Besiege eigentlich nichts falsch machen, der Baukasten macht selbst dann noch Spaß, wenn ich eine Mission zum x-ten Mal angehe. Die Mischung aus Bauen, Optimieren, Scheitern, Weiterbauen, Siegen ist im Gegensatz zu meinen vielen eher miserabel entworfenen Maschinen unzerstörbar. Die Zeit vom ersten Versuch bis zum ersten Erfolg und der ersten wirklich beeindruckenden Belagerungsmaschine vergeht dabei wie im Flug – auch wenn mich die haklige Kameraführung manchmal nervt. Besiege gehört ganz klar zu den Spielen für die Mittagspause: Es ist witzig, es fordert, es dauert nicht lange. Bis die Arbeit wieder ruft, ist mindestens noch ein Level drin und eine Burg dran!



Über gescheiterte Maschinen sind wir nie lange traurig, weil selbst Fehlschläge meist spektakulär enden.



Um das Ziel zu erreichen, muss das eigene Belagerungsgerät nicht zwingend unbeschädigt durchkommen oder gar überleben.