



Pharaoh: A New Era

ANTIKE GANZ NEU

STRATEGIE FRÜHLING

Genre: **Aufbaustrategie** Publisher: **Dotemu** Entwickler: **Triskell Interactive** Termin: **15.2.2023**
 Sprache: **Deutsch, Englisch** USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **50+ Stunden** Preis: **23 Euro**
 DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: -



Das Aufbau-Remake bringt die Faszination des Originals in die Moderne, könnte an manchen Stellen aber konsequenter sein. Von Christian Schwarz

Aufbauspieler bekommen bei diesem Namen feuchte Augen, Maushände zucken nervös. Sofort tauchen im Kopf Bilder von imposanten Monumenten und einem majestätischen Flusslauf auf, der Leben spendet und Leben nimmt. Die Rede ist natürlich von Pharaoh, dem Aufbauspielklassiker von 1999. Vor zwei Jahren kündigten Publisher Dotemu und Entwickler Triskell Interactive an, diesem Urgestein des Strategie-Genres ein neues Gewand verpassen zu wollen. Das originale Pharaoh erschien 1999 als Nachfolger des hochgelobten Caesar 3 und übertrug dessen Spielprinzip ins Alte Ägypten. Die vor einem Jahr erschienene Demo ließ bei vielen Fans zwar sämtliche Nostalgie-dämme brechen, ertete aber auch kritische Stimmen. Braucht es denn unbedingt eine Neuauflage, wo doch das Original immer noch wunderbar spielbar ist? Auch in Sachen Grafik ist sich die Community uneinig, ob der co-



Verfügt eine Map über Goldvorkommen, stehen wir zumindest finanziell auf sicheren Beinen. Ansonsten greifen wir auf ein immer größer werdendes Handelsnetz zurück.



Jun 2880 v. Chr.

EINE STADT FORDERT WAREN

Oh Dorfbadiger Tutancharmin, die Stadt Perwadjyt bittet Sie, innerhalb von 12 Monaten 800 Einheiten Gerste zu schicken, um die Bedürfnisse der Bürger zu erfüllen. Wenn wir Perwadjyt helfen, kann das später vorteilhaft für uns sein.

FORDERUNG

Gerste 6000/800

12 Monate zur Erfüllung

LIEFERN

Im Laufe der Missionen erhalten wir immer wieder Forderungen. Erfüllen wir sie, kommen wir nicht nur dem Sieg näher, sondern steigen auch in der Gunst des Pharaos.



LEBEN AM NIL

Dank des Goldabbaus haben wir keine finanziellen Nöte und verwöhnen unsere Bürger mit reichlich Nahrung, Geschirr und Bier. Prchtige Tempel besänftigen die Götter und verschönern die Umgebung.

Das Herz unseres Erfolgs sind die vielen Gold-, Edelstein- und Kupferminen, die wir nach den ersten Schritten zur Stadtgründung vollends erschlossen haben und die jetzt die Lager füllen.

In diesen Felsen gibt es wertvolle Goldvorkommen. Fleißige Arbeiter bringen das abgebaute Edelmetall von den Minen direkt in den Stadtpalast.

Auf jeder Karte gibt es die Straße zum Königreich, auf der Einwanderer und Händler unsere Stadt erreichen oder sie verlassen. Die Straße muss passierbar bleiben – störende Gebäude werden von unseren Architekten umgehend eingerissen.

Weil Timna ein kriegerisches Szenario ist, stellen wir Waffen für unsere Soldaten her. Kupferminen liefern das Rohmaterial, und Waffenfabriken produzieren Speere. In der Vergrößerung seht ihr den Drillplatz, auf dem Soldaten ausgebildet werden.

michafte Stil zum altehrwürdigen Pharaoh passt. Jetzt ist mit A New Era das Pharaoh-Remake erschienen, und wir haben uns aufgemacht, ein Weltreich zu gründen. Im Test klären wir, was Pharaoh euch bietet, wie die Mechaniken funktionieren und ob es tatsächlich eine neue Ära einleitet – oder im Sand der Zeit versunken ist.

Weg zur Hochkultur

A New Era bietet mit 53 Missionen alle Szenarien des Originals sowie der Erweiterung Cleopatra. Die Kampagne erstreckt sich von den Anfängen des Altägyptischen Reichs um ca. 4000 v. Chr. bis zur Zeit der namensgebenden Regentin ca. 50. v. Chr. Als loser Handlungsrahmen dient die Geschichte unserer ägyptischen Adelsfamilie im Dienste der Pharaonen. Die erzählenden Elemente beschränken sich aber auf unseren Familiennamen als Spielerprofil sowie ein paar Sätze in den atmosphärischen und auf

Deutsch und Englisch vertonten Briefings. Die ersten Missionen dienen als erweitertes Tutorial auf unserem Weg zum Ruhm. Wir lernen Häuser zu bauen, Nahrung zu produzieren, die Götter zu ehren und für Sicherheit sowie die Erfüllung der Grundbedürfnisse zu sorgen. Das Spielprinzip funktioniert auch heute noch bestens, und bereits nach wenigen Klicks fühlen wir uns wie zuhause. Gebannt beobachten wir, wie unzählige Arbeiter, Priester, Polizisten, Jäger und Co.

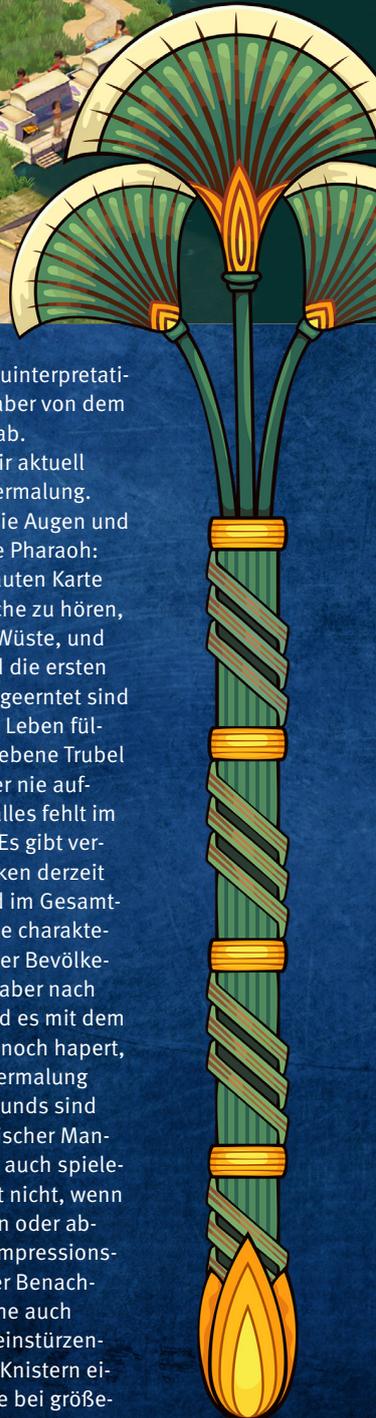
über den Bildschirm wuseln. Das bunte Treiben spielt sich in einer schönen und detailverliebten 2D-Grafik ab, bei deren Anblick wir gern einfach nur zuschauen: Menschen arbeiten in Tongruben in Ufernähe und wuchten große Brocken des klebrigen Rohmaterials an die Oberfläche. Von dort bringen Lieferanten das Material entweder in ein Warenlager oder direkt in die Werkstatt zur Geschirrprouktion. Die fertigen Teller und Tassen landen am Ende im Basar, von wo

REMAKE ODER REMASTER?

In Kommentaren und Videos zum Thema taucht immer wieder die Aussage auf, dass das neue Pharaoh mehr nach einem Remaster als nach einem Remake aussehe. Anders als beispielsweise in den Remakes von Dead Space oder Resident Evil 2 bietet Pharaoh praktisch keine neuen Inhalte. Bis auf die Wahl der Arbeitssimulation ist es auch spielerisch sehr nah am Original. Wir haben Triskell Interactive im Interview darauf angesprochen und erfahren, dass vom alten Pharaoh kein Material mehr existiert, vor allem kein ursprünglicher Programmcode mehr. Die Entwickler mussten das komplette Spiel von Grund auf neu programmieren. A New Era ist also allein deshalb schon ein Remake, weil es nichts mehr zu remastern gab.



Gebäude, Gräser, Wasser und Menschen sind mit Liebe zum Detail umgesetzt, die Animationen sind butterweich.



MEINUNG

Markus Schwerdtel
@kargbier



Wer mich schon länger kennt, weiß: Ein Test zum originalen Pharaoh war damals mein Bewerbungstext bei GameStar, entsprechend innig ist meine Verbundenheit zu diesem Spiel. Umso schöner, dass die Zeitreise in die neue Ära gelungen ist, zumindest weitgehend. Natürlich gibt es im Vergleich zu aktuellen Aufbauspielen viele kleine Stellen, an denen man auch A New Era die antike (haha) Vorlage anmerkt, siehe unsere Wunschliste im Kasten. Aber diese Kritikpunkte verblassen, wenn sich meine Tempel und Monumente majestätisch aus dem Wüstensand erheben – die Ägypten-Atmosphäre ist einfach einmalig! Und nein, der neue Grafikstil stört mich nicht, ich zoomte ohnehin immer weit raus.

Es ist erstaunlich, wie genau die Macher die Mechaniken der Vorlage nachgebaut haben, obwohl der ursprüngliche Sourcecode nicht zur Verfügung stand – Respekt! Die große Frage ist aber: Würde ich A New Era einem modernen Aufbauspieler empfehlen, der das Original nicht kennt? Unbedingt! Denn Pharaoh fehlt zwar vielleicht die ausgefeilte Opulenz von Anno 1800 oder das ungewöhnliche Szenario von Floodland (das meines Erachtens dezent unterschätzt wird). Dafür gibt's klassische, solide und vor allem motivierende Aufbaukosten in einem sonst viel zu selten genutzten Szenario.

aus sie die Marktfrau zusammen mit anderen Verbrauchsgütern wie Nahrung oder Bier unter die bedürftige Bevölkerung bringt. Das alles passiert mit butterweichen Animationen vor hübschen Hintergründen und idylischem Wüstenpanorama.

Bei weitläufigen Städten mit mehreren tausend Einwohnern sind wir stolz auf unser Werk, und genau wie vor 20 Jahren schauen wir fasziniert auf die in mühsamer Kleinarbeit errichteten Monumente. Lange vor dem Kaiserdom in Anno 1404 schufen wir im originalen Pharaoh Pyramiden, Obelisken und Tempel in mehreren Bauabschnitten und mit einem enormen Ressourcenbedarf. Natürlich sind die Monumente auch im Remake vorhanden und haben nichts von ihrer Faszination eingebüßt. Wenn wir eine Baustelle errichten und die Anforderungen von mehr als 1.000 Steinen lesen, sind wir zunächst eingeschüchtert. Nach dem fertigen Fundament verfolgen wir dann gespannt jede weitere Reihe und sind am Ende stolz, wenn die Pyramide steht und die Gerüste abgebaut sind.

Tolle Grafik, mäßiger Sound

Im Vorfeld gab es viele Stimmen, die den mitunter comichaften Grafikstil von A New Era kritisierten. Das ist natürlich Geschmackssache, aber objektiv ist an der Grafik nichts auszusetzen. Technisch läuft alles rund,

und der Stil passt zur Neuinterpretation des Titels, hebt sich aber von dem des Originals ein wenig ab.

Bemängeln müssen wir aktuell aber die akustische Untermalung. Schließt vielleicht kurz die Augen und erinnert euch an das alte Pharaoh: Bereits auf einer unbebauten Karte sind Umgebungsgeräusche zu hören, der Wind fegt durch die Wüste, und Tiere geben Laut. Sobald die ersten Gebäude stehen, Felder geerntet sind und die Straßen sich mit Leben füllen, ist der oben beschriebene Trubel auch sehr deutlich – aber nie aufdringlich – hörbar. Das alles fehlt im Remake noch komplett. Es gibt vereinzelte Sounds, die wirken derzeit aber eher willkürlich und im Gesamtkontext sehr verloren. Die charakteristischen Äußerungen der Bevölkerung bei Mausclick sind aber nach wie vor an Bord. Während es mit dem akustischen Stadtrubel noch hapert, ist die musikalische Untermalung spitze. Die fehlenden Sounds sind nicht nur ein atmosphärischer Mangel, sondern wirken sich auch spielerisch aus: Wir merken oft nicht, wenn Teile der Stadt einstürzen oder abbrennen! Bei den alten Impressions-Spielen gab es neben der Benachrichtigung zur Katastrophe auch direkt den Sound eines einstürzenden Gebäudes oder das Knistern einer Feuersbrunst. Gerade bei größeren Karten bemerken wir Probleme



Eignet sich für euch, wenn ...

- ... ihr 2D-Aufbauspiele liebt.
- ... ihr ein Faible für Stadtplanung habt.
- ... ihr Fans des alten Ägypten seid.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... ihr anspruchsvolle Grafik braucht.
- ... ihr neue Kampagnen/Szenarien möchtet.
- ... euch die Impressions-Spiele kaltlassen.

wie Feuer, Einstürze oder Krankheiten mitunter erst viel zu spät. Hier muss dringend per Patch nachgebessert werden.

Mit Handel zum Erfolg

Pharaoh: A New Era ist spielerisch identisch zum Original. In jeder Mission beginnen wir auf einer leeren Karte und errichten Häuser, eine Wasserstelle, Architekt, Feuerwehr, Polizei und Arzt, um erstmal eine stabile Siedlung mit Arbeitskräften zu haben. Die anfangs beschaulichen Lehmhütten entwickeln sich im Idealfall zu prächtigen Palästen, die nicht nur mehr Einwohner beherbergen, sondern auch mehr Steuern entrichten. Eine volle Stadtkasse ist wichtig, denn weitere Gebäude kosten Geld, und Arbeiter wollen bezahlt werden. Neben Steuereinnahmen kommen wir vor allem durch Handel zu Wohlstand, indem wir auf dem Nil oder über Land Handelswege mit anderen Städten etablieren und überschüssige Waren verkaufen. Andersherum kaufen wir Materialien oder fertige Produkte ein, wenn die aktuelle Karte eine eigene Produktion nicht hergibt. Beispielsweise brauchen wir für Möbel und Schiffe Holz – und Wälder sind für üppige Wälder eher weniger bekannt. Über die Weltkarte wählen wir einen der verfügbaren Handelspartner, richten die Route ein und sagen unserem Handelsberater, welche Waren wir in welchem Umfang ein- oder verkaufen wollen. Gut für die Atmosphäre: Im Laufe der Kampagne handeln wir mit unseren vorher gegründeten Städten. So entwickelt sich ein Gefühl der Zugehörigkeit zu »unserem« Ägypten. Berater gibt es für jeden wichtigen Teilbereich des Spiels, und zu-



Mit der Taste F aktivieren wir die flache Ansicht und können so Wege besser planen. Die Taste G blendet Gitternetzlinien auf dem Boden ein oder aus.



Die Banner für die Mitteilungen sind relativ groß. Erscheinen mehrere wichtige Nachrichten, ist der Bildschirm schnell ausgefüllt.

sammen mit den zuschaltbaren Spezialkarten erhalten wir jederzeit transparente Informationen über Zustände und Mängel in unserer Stadt. Die Spezialkarte für Risiken zeigt uns beispielsweise an, wie hoch die Gefahr für Feuer oder Kriminalität ist.

Um Gottes Willen!

Die Bedürfnisse unserer Bevölkerung sind zunächst ganz existenziell: Ohne Wasser

und Nahrung lebt es sich nun mal schlecht. Schnell kommen Wünsche nach Unterhaltung, Luxuswaren, Bibliotheken und mehr dazu, deren Erfüllung uns neben einer ausgezeichneten Stadtplanung auch das Etablieren vieler Produktionsketten abverlangt. Ein zentrales Thema im alten wie im neuen Pharaoh ist aber die Verehrung der Gottheiten. Der Zugang zu religiösen Einrichtungen ist dabei nicht nur ein weiteres Bedürfnis der Einwohner, sondern eine essenzielle Spielmechanik. Jede Stadt hat einen Schutzgott sowie mitunter mehrere lokal präsente Götzen. Da solch eitle Gottheiten verehrt werden wollen, bauen wir Tempel sowie Schreine und halten Feste zur Lobpreisung ab. Die Stimmung von Osiris, Bastet, Seth und Co. sehen wir im Menü des entsprechenden Beraters. Sind die Götter wohlge-launt, belohnen sie uns mit vollen Lagerhäusern, schwachen Feinden und reichen Ernten. Verehren wir sie ihrer Meinung nach zu wenig, richten sie großen Schaden an.

Diese Mechanik gibt es so auch im alten Spiel, und die Verehrung der Gottheiten ist auch in der ägyptischen Mythologie ein zentrales Element. Allerdings ist die Umsetzung sehr nervig. Wenn wir nicht permanent die Stimmung des Pantheons im Blick behalten



Einmal im Jahr werden die Felder geflutet. Daher gilt es, vorher ausreichend Nahrung einzulagern.



MEINUNG

Christian Schwarz
@heavymekki



Jetzt kann ich es euch ja sagen: Der Test zu Pharaoh: A New Era hat mich gefühlt Jahre meines Lebens gekostet, und mittlerweile bin ich nicht mehr weit davon entfernt, selbst unter einem Monument für die Ewigkeit verscharrt zu werden. Das Spiel läuft zum Release technisch stabil – ein paar wenige Fehler müssen in kommenden Patches aber noch ausgemerzt werden. Ich hatte mit meiner Reise durch das Alte Ägypten aber wirklich richtig Spaß: Wenn ich aus ein paar Straßenzügen eine Metropole errichte und langsam jedes Sandkorn der Wüste bebaue, ergreift mich die gleiche Faszination wie vor 25 Jahren. Dank hoher Auflösung, stufenlosem Zoom, butterweichen Animationen sowie wunderschönen Landschaften genieße ich die optischen Vorzüge meiner wachsenden Stadt. Ja, das Original hat heute noch seinen Charme und ist dank GOG.com leicht spielbar. Und den neuen Grafikstil muss man mögen, ich persönlich finde ihn gelungen.

Was mich mehr stört, sind die fehlenden Audiostimmungen und Benachrichtigungen. Gerade wenn ich an das Original von damals denke, habe ich gleich die typischen Sounds im Ohr. Was das angeht, wirkt A New Era trotz der wirklich sehr schönen Musik eher wie ein Bildschirmschoner. Dass ich auch auf Katastrophen nur sehr verhalten hingewiesen werde, ist natürlich ein Problem. Ansonsten bekomme ich genau das, was ich erwarte: eine inhaltlich komplette Neuauflage eines Klassikers mit allen Stärken und Schwächen. Wer ein gigantisches Aufbauspiel mit riesigen Städten und faszinierenden Monumenten und mehr als 100 Stunden Spielzeit sucht, kommt an Pharaoh: A New Era schwer vorbei – zumal der Preis von 23 Euro fair ist.

und akribisch Fest an Fest reihen, fällt die Stimmung schnell in den Keller – manchmal auch trotz unserer Maßnahmen. Da hilft es nur, parallel sehr viele Tempel und Schreine zu errichten, was nicht nur unnötig viele Arbeitskräfte bindet, sondern sich auch negativ aufs Stadtbild auswirkt. Wird es mal hektisch und vergessen wir die nächste Feierlichkeit, gibt es sofort göttlichen Schmoll. Sehr oft wünschen wir uns eine Automation. Und Gamedesigner wissen: Wenn eine Mechanik nach Automatisierung schreit, kann sie entweder weg oder muss überarbeitet werden. Immerhin: Wenn es mal hektisch wird, pausieren wir das Geschehen und planen in aller Ruhe. Alternativ spulen wir die Zeit mit bis zu fünffacher Geschwindigkeit vor, sollten dann aber noch mehr auf die Götter schauen. Ähnlich verhält es sich mit dem Bedürfnis der Bewohner nach einer at-



Über die gesamte Kampagne hinweg erleben wir den Nil als wichtige Lebensader der ägyptischen Kultur. Im fruchtbaren Schlamm betreiben wir Ackerbau.

traktiven Wohnumgebung: Gebäude wie der Basar sind zwar lebenswichtig, aber zur Weiterentwicklung doch nicht schön genug. Tempel und Schreine, aber auch Gärten und Statuen sind eine Lösung. Wer solche Elemente nicht mit einplant, hat bald ein Platzproblem. Da hilft nur manueller Umbau, denn eine Funktion zum Verschieben von Gebäuden gibt es nicht.

Nicht alles ist wie früher

Bei aller Verehrung des Originals gibt es in A New Era dann aber doch zwei große Änderungen: die Verwaltung der Arbeitskräfte und das Kampfsystem. Im Original ist es so, dass jedes Gebäude einen Rekrutierer aussendet, der bei Wohnhäusern Arbeitskräfte verpflichtet. Das hat zur Folge, dass wir unsere Städte mit Bedacht planen und sie entweder organisch in eine gewisse Richtung wachsen oder dass wir Industrieviertel immer mit ein paar Wohnbereichen samt

Grundversorgung anlegen müssen. Das ist im Remake ebenfalls möglich und sogar die Standardeinstellung. Am Ende des Tutorials empfiehlt das Spiel uns aber, die alternative Einstellung des globalen Arbeiter-Pools auszuprobieren. Dann greifen Betriebe unabhängig vom Bauort auf alle insgesamt in der Stadt verfügbaren Arbeiter zu. Auf diese Weise sind Trennungen von schönen Wohngebieten und Industriebereichen möglich, was zu optisch hübscheren Städten führt. Der globale Arbeiter-Pool macht das Spiel weniger kleinteilig, besser strukturierter und planbar, aber auch leichter. Wer mag, kann A New Era jederzeit wie früher spielen. Uns gefiel die neue Variante aber im Test so gut, dass wir nicht mehr wechselten.

Kampflose Kämpfe

Veteranen von Caesar 3 und Pharaoh wissen, dass Kämpfe nicht die Stärke der Impressions-Aufbauspiele sind. Während wir



Die Kämpfe laufen automatisch in solchen tristen Fenstern ab und verkommen so zu eher lieblosem Beiwerk.





WUNSCHLISTE FÜR KOMMENDE UPDATES

Mit Pharaoh: A New Era haben die Entwickler von Triskell Interactive dem altgedienten Aufbauklassiker von 1999 eine wohlthuende Modernisierung verpasst. Dass ein mehr als 20 Jahre Spiel in vielerlei Hinsicht nicht mit aktuellen Genreplatzhirschen wie Anno 1800 mithalten kann, liegt auf der Hand. Allerdings wünschen wir uns für das neue Pharaoh noch ein paar Verbesserungen in Sachen Bedienung und Komfort.

-  Gebäude verschieben: Aktuell können wir existierende Gebäude nicht einfach verschieben, sondern müssen sie manuell abreißen und andernorts neu errichten.
-  Ruinen wieder aufbauen: Abgebrannte oder eingestürzte Gebäude hinterlassen Ruinen, die wir erst mit dem Abriss-Tool entfernen müssen. Anschließend errichten wir sie über das Baumenü erneut. Hier wäre ein Wiederaufbau-Button zeitgemäß.
-  Geher-Spawn an Weg anpassen: Viele Gebäude schicken Geher los, die ihre Runden drehen. Die Ein- und Ausstiegspunkte der Figuren sehen wir beim Bau und wenn wir auf das Gebäude klicken. Weil die Punkte fest platziert sind, fallen sie in einem engen Straßennetz gern mal auf die »falsche« Seite und machen Planungen zunichte.
-  Sperren verschieben: In wachsenden Siedlungen müssen Zugänge oft neu definiert werden. Statt eine Straßenblockade jedes Mal zeitaufwändig zu löschen und neu platzieren zu müssen, sollte man sie einfach verschieben können.
-  Tastenkürzel für Abrisstaste: Das neue Pharaoh nutzt viele sinnvolle Shortcuts – einer für den Gebäudeabbriss ist noch nicht dabei, wäre aber bitter nötig.
-  Benachrichtigungen anpassen: Niemand mag schlechte Nachrichten, aber im hektischen Pharaonenalltag gehen Infos über Brände, Einstürze und Krankheiten vergleichsweise leicht unter, und wir werden dann von den Konsequenzen überrascht.

im Original Truppen ausheben und mit hakeliger Bedienung den Angreifern entgegenwerfen, läuft es nun ganz anders: Wir errichten Forts für Nah- und Fernkampfeinheiten, rekrutieren Soldaten über den Drillplatz und stellen Waffen her. Im Kriegshafen bauen wir Kampfschiffe. Greifen nun etwa die Nubier mit Land- oder Seestreitkräften an, erhalten wir eine Einblendung, und im separaten Fenster läuft der Kampf automatisiert. Am Ende informiert eine Tabelle über den Ausgang. Haben wir verloren, fehlt Geld, und unsere Lagerhäuser sind zerstört – und auch hier fehlt die Benachrichtigung.

Diese Mechanik zeigt, wie schwer sich auch die neuen Entwickler mit der Implementierung der Kämpfe tun. Ein Weglassen des Militärs wäre zwar möglich, aber auch schade. Zum einen gibt es diesen Part ja auch im Original, zum anderen gehört die kriegerische Auseinandersetzung zu 4.000 Jahren Menschheitsgeschichte leider dazu.

Im Vergleich zu damals ist es jetzt zwar angenehmer, aufgesetzt wirken die Kämpfe trotzdem. Hier wäre mehr drin gewesen.

Hausaufgaben

Ein paar Bugs müssen die Macher noch richten. Dass wir etwa Feste für die Götter ohne Festplatz abhalten können, ist noch verschmerzbar. Dass sich unsere Polizisten aber nicht gegen aggressive Krokodile wehren, muss dringend behoben werden. Zwar können wir Raubtiere im Menü deaktivieren, nehmen uns damit aber einen großen Reiz: Viele Szenarien zwingen uns mit individuellen Voraussetzungen – etwa Raubtiere, Rohstoffmangel, geringes Budget – unsere Spielweise anzupassen. So greifen wir nicht direkt auf unsere Erfolgsformel aus der letzten Mission zurück, sondern müssen uns den Weg dorthin wieder neu erarbeiten – und das ist auch nach mehr als 20 Jahren noch eine große Stärke von Pharaoh!

PHARAOH: A NEW ERA

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

i5 9600K / Ryzen 5 3600XT
GTS 450 / Radeon HD 5750
8GB RAM, 8GB Festplatte

EMPFOHLEN

i7 9700K / Ryzen 7 3800XT
GT 1030 / Radeon RX 460
8 GB RAM, 8GB Festplatte

PRÄSENTATION



 moderne 4K-Grafik  Wuselfaktor  detailreiche Kartengestaltung  Benachrichtigungen gehen unter  Stadtsounds kaum vorhanden

SPIELDESIGN



 unterschiedliche Herangehensweisen nötig  abwechslungsreiche Missionen  Monumentbau  globaler Arbeiter-Pool  vereinzelt Bugs

BALANCE



 drei Schwierigkeitsgrade  leichter Einstieg, später fordernd  transparentes Feedback  häufige Ereignisse nerven  durch Arbeiter-Pool zu leicht

ATMOSPHERE / STORY



 Altägypten-Gefühl  Missionen in historischem Kontext  Nil-Zyklen  Imperium wächst während der Kampagne  Kampfmechanik wirkt aufgesetzt

UMFANG



 53 Missionen  freies Spiel  über 100 Stunden Kampagnenspielzeit  viele Herausforderungsszenarien  Vielzahl von Waren und Produktionsketten

FAZIT

Liebevolles Remake eines Aufbauklassikers, das fast genauso fesselt wie seinerzeit das Original.

