

Stadt, Land, Schuss

AGE OF EMPIRES 3

So toll wie erwartet, aber nicht so brillant wie erhofft: Spannende Schlachten, geniale Heimatstadt, die beste Grafik im Genre – lesen Sie, warum der Angriff auf WarCraft 3 dennoch scheitert.



FACTS

- 3 Kampagnen
- 24 Missionen
- 12 Multiplayer-Karten
- 8 Völker
- 77 Einheiten
- 23 Gebäude
- 12 Indianerstämme

Christoph Kolumbus war schon ein armes, bemitleidenswertes Würstchen: Er benötigte über 90 Männer, drei Schiffe und zwei Monate, um Amerika zu entdecken. Dagegen brauchen Sie nur sich selbst, eine Maus und ein paar Stunden Freizeit – **Age of Empires 3** sei Dank.

Nachdem Sie sich in den Vorgängern von der Steinzeit bis in die Renaissance taktiert haben, schickt Sie der dritte Teil der legendären Echtzeitstrategie-Serie nun über den großen Teich. Sie erleben die ersten zaghaften Ansiedlungsversuche des frühen 17. Jahrhunderts, Konflikte mit den indianischen Ureinwohnern, die Erschließung des Kontinents mit Hilfe der Eisenbahn und natürlich gewaltige Schlachten zwischen den rivalisierenden Kolonialmächten. Und das alles spektakulär inszeniert mit der

bislang schönsten Grafik der Strategie-Geschichte.

Generationen-Konflikt

24 Missionen, unterteilt in drei Kampagnen, erzählen die amerikanische Kolonialgeschichte aus der Perspektive einer Siedlerfamilie. Zunächst reisen Sie mit dem walisischen Ritter Morgan Black auf der Suche nach einem legendären Jungbrunnen in die Neue Welt. Dann geraten Sie mit seinem Enkel John mitten in den englisch-französischen Krieg (1749 bis 1756). Schließlich verteidigen Sie mit Johns Enkelin Amelia deren Eisenbahngesellschaft und werden in den Rocky Mountains mit der Familien-Vergangenheit konfrontiert. Schöne Idee: Statt wild zwischen den acht Parteien (Deutsche, Spanier, Franzosen, Holländer, Russen, Osmanen, Engländer und Portugiesen) zu wechseln, spielen Sie die meisten Missionen mit einer Söld-

ner-Mischarmee und lernen so besonders viele Einheiten kennen. Ein gutes Training für den Multiplayer-Modus!

Großes Manko der Kampagnen: Die fiktive Geschichte liefert zwar ein paar nette Wendungen und historische Anspielungen (Sie treffen etwa George Washington), enttäuscht ansonsten aber mit blassen Helden und bieder geschnittenen In-Game-Zwischensequenzen – kein Vergleich zu den epischen **WarCraft 3**-Dramen. Immerhin gibt's nach jeder absolvierten Kampagne ein hübsches Rendevideo als Belohnung.

Missionslawine

Trotz der mäßig präsentierten Geschichte macht die Kampagne einen Riesenspaß, ein Verdienst der abwechslungsreichen Missionen. Sie schlagen Indianerangriffe zurück, versenken spanische Schatzschiffe, blockieren Gebirgspässe mit Felsen und liefern sich einen Ei-

senbahn-Wettstreit. Fast immer gibt es versteckte Nebenziele, deren Erfüllung Ihnen besondere Vorteile bringt. Wer etwa Gefangene aus britischen Arbeitslagern befreit, bekommt zusätzliche Siedler für die eigene Kolonie. Dank der kompakten, stark geskripteten Missionen haben Sie deutlich schneller Erfolgserlebnisse als in den oft sehr langwierigen Schlachten der Vorgänger. Allerdings hat es Entwickler Ensemble mit der Kürze stellenweise auch übertrieben. Einige Aufträge schaffen Sie problemlos innerhalb von 15 Minuten, etwas unbefriedigend für ein episches Strategiespiel. Weiteres kleines Manko: Es fehlen ein wenig die Überraschungen, die großen »Wow!«-Momente eines **WarCraft 3** oder **Panzers**. So verteidigen Sie ein Fort, bis schließlich die Verstärkung eintrifft – wie schön wäre es jetzt gewesen, einen Gegenangriff zu starten. Aber nein, die Mission ist vorbei.



Dramatische Kampagnen-Mission: Unser Fort muss den anstürmenden Indianerhorden Stand halten. Obwohl Plänkler und Kanonen hinter den Wällen stehen, treffen die Schüsse. (1600x1200)

Age of Speed

Ob Kampagnen-Mission oder Multiplayer-Partie: In **Age of Empires 3** geht's deutlich temporeicher zur Sache als in den Vorgängern. Grund 1: Ensemble hat den Aufbauteil clever beschleunigt.

Statt vier gibt's nur noch drei Ressourcen – Holz, Nahrung und Gold landen nach dem Abbau direkt auf Ihrem Konto, ohne nervende Transport- und Lagerumwege. Der serientypische Epochenwechsel flutscht dadurch erheblich schneller. Be-

reits nach durchschnittlich 20 Spielminuten erreichen erfahrene Strategen das vierte von fünf Zeitaltern und haben so Zugriff auf fast alle wichtigen Einheiten und Upgrades.

Grund 2: **Age of Empires 3** belohnt frühes Erforschen und Ex-

pandieren. Wie in **WarCraft 3** gibt's auf jeder Karte eine Menge Schätze (Rohstoffe oder einzelne Einheiten), natürlich grundsätzlich bewacht von fiesen Raubtieren oder Banditen. Außerdem dürfen Helden und Siedler an vorgegebenen Stellen Han-



Seegefechte sehen besonders spektakulär aus, Schiffe zersplittern in sämtliche Einzelteile.



In der fiktiven Kampagne treffen Sie auch auf historische Figuren wie George Washington.

SO FUNKTIONIERT DIE HEIMATSTADT



delsposten errichten. Liegt dieser in der Nähe einer Straße, erhalten Sie regelmäßig Rohstoffe – immer dann, wenn ein Händlerwagen vorbeifährt. Wer ins Transportnetz investiert, kann die Handelsrouten postkutschen- und sogar eisenbahntauglich erweitern und so die Ressourcen-Lieferungen beschleunigen. Noch wertvoller sind Handelsposten in der Nachbarschaft von Indianerdörfern: Hier dürfen Sie Eingeborenenkrieger anheuern und mächtige Upgrades erforschen. Die Komantschen-Pferdezucht erhöht zum Beispiel die Lebenspunkte Ihrer Kavallerie.

Gruß aus der Heimat

Für jedes errichtete Gebäude und jeden getöteten Feind erhalten Sie in **Age of Empires 3** Erfahrungspunkte. Die wandern jedoch weder auf das Konto von Helden oder Einheiten, sondern auf das Ihrer Heimatstadt – einer ebenso genialen wie innovativen Mischung aus Multifunktions-Fabrik und Rollenspielcharakter. Haben Sie genügend Erfahrung gesammelt, dürfen Sie im Heimatstadt-Menü Nachschub bestellen. Das Repertoire reicht von Rohstoffen über Söldner bis hin zu generellen Boni wie die »Nachhaltige Landwirt-

schaft«, die Ihre Nahrungsproduktion um 15 Prozent beschleunigt. Für nahezu jede Spielsituation gibt es eine passende Heimatstadt-Hilfe, die nach kurzer Wartezeit bei Ihrem Haupthaus oder einem beliebigen Handelsposten landet. Fies, aber gnadenlos spannend: Die meisten Lieferungen stehen nur einmal zur Verfügung, können im richtigen Moment aber spielentscheidend sein. Zwischen den Missionen erweitern Sie per Menü Ihr Lieferungen-Repertoire, genügend Erfahrungspunkte vorausgesetzt. Die Heimatstädte unterscheiden sich dabei von Volk zu Volk, nur

deutsche Feldherren können zum Beispiel die »Schwarzen Reiter«-Söldner bestellen. Und das motiviert nicht nur Solo-, sondern auch Skirmish- und Multiplayer-Strategen – denn auch sie dürfen sich eine Heimatstadt aussuchen, die Erfahrungspunkte sammelt und sie von Partie zu Partie begleitet. **In perfekter Balance** Selbst die großzügigste Söldnerlieferung aus der Heimatstadt hilft wenig, wenn Sie im Gefecht falsch taktieren. Jedes Volk hat den gleichen Grundstock an Standardsoldaten, verfügt aber über mindestens zwei

DIE COOLSTEN EINHEITEN



Rodelero: Spanische Spezialeinheit mit vielen Lebenspunkten und hoher Angriffstärke. Der ideale Konter gegen den nervigen Kavallerie-Killer Pikener.

Orgelkanone: Spektakuläre Artillerie der Portugiesen, die auch große Infanteriegruppen binnen Sekunden niedermäht. Jedoch nur kurze Reichweite.



Langbogenschütze: Diese englischen Truppen verfügen bis zum Kolonialzeitalter über die höchste Reichweite.



Schwarzer Reiter: Kampfstarke Söldner-Einheit, die's nur als Lieferung aus der Heimatstadt gibt. Eignet sich prima für zermürbende Nadelstich-Angriffe.



Kriegswagen: Deutsche Allround-Waffe – schnell, verträgt viel und effektiv im Fernangriff. Steht auch Solospielern in der zweiten Kampagne zur Verfügung.



Eine typische Kolonie im Festungszeitalter: Im Haupthaus ① haben wir 19 Siedler ausgebildet, die rund um die Mühle ② Nahrung ernten und einen Stall ③ für die Kavallerie errichten. Überschüssige Ressourcen verkaufen wir auf dem Markt ④. Mithilfe von Kaserne ⑤ und Geschützgießerei ⑥ haben wir eine kleine Armee ⑦ ausgehoben. Die Zahl der Wohnhäuser ⑧ bestimmt das Einheitenlimit.

exklusive Kämpfer. Doch selbst Supersöldnern vom Schlage der »Schwarzen Reiter« klopfen Sie in Windeseile den Helm weich, wenn Sie die Stärken Ihrer Einheiten kennen. Beispiel Artillerie: Falkonette nehmen Infanterie auseinander, Mörser ebnet besonders effektiv Gebäude ein, und Culverine-Kanonen kümmern sich um feindliche Geschütze. Einzig gegen Kavallerie gibt's kein Artillerie-Gegenmittel, hier hilft nur ein Schutzwall aus Pikenieren. Ein Formations-System übernimmt automatisch das Soldaten-Sortieren, erledigt seine Arbeit jedoch nur

Teil werden Einheiten nur reihenweise angeordnet, Kavallerie-Keile oder defensive Kreisformationen stehen nicht auf dem Manöverplan. Außerdem reagiert das System zu unflexibel: Erteilen Sie zum Beispiel einer Formation aus Pikenieren und Priestern den Angriffsbefehl, stürzen sich auch die Prediger ins Getümmel statt aus dem Hintergrund ihre Heil-Fähigkeit wirken zu lassen. Trotz dieses Mankos spielen sich die Echtzeitschlachten stets spannend – wer seine Einheiten intelligent einsetzt, kann selbst eine zahlenmäßig deutlich überlegene Streitmacht schlagen.

Ausfallend aggressiv

Clever zusammengesetzte Armeen sind bitter nötig, um die aggressiven Computer-Gegner zu besiegen. Die KI greift sowohl in der Kampagne als auch in Skirmish-Partien früh an, erkennt Schwachstellen in Ihrer Verteidigung und wagt Ausfälle, wenn Sie Siedlungen mit Mörsern attackieren. Allerdings leistet sie sich auch Aussetzer: So attackiert der Computer gern mit immer der gleichen Armeegröße, statt Truppen für einen Großangriff zu sammeln. KI-Kanonen bleiben stellenweise hinterm Pferdegesspann, ob-



GameStar-Partie: Michaels Russen (rechts) und Christians deutsche Armee (oben) nehmen Heikos Engländer (unten) in die Zange.

Was ist toll?

- Die Parteien unterscheiden sich deutlich stärker voneinander als im zweiten Teil und verfügen jeweils über mehrere sinnvolle Spezialeinheiten.
- Zu Beginn Ihrer Multiplayer-Partie entscheiden Sie sich für eine Heimatstadt, die Sie von Partie zu Partie mitnehmen und mit jedem Levelaufstieg weiter verbessern dürfen – das motiviert.
- Dank der Heimatstadt ändern sich häufig die Stärkeverhältnisse. Eine Lieferung von schweren Kanonen kann eine verloren geglaubte Partie noch wenden.
- Das Rangeln um Schätze und Handelsposten macht die Gefechte deutlich dynamischer als im Vorgänger, Schlachten toben jetzt überall auf der Karte.

Was nervt?

- Age of Empires 3 liefert nur lumpige zwei Spielmodi: Vorherrschaft (wie Solospiel) und Deathmatch (viele Ressourcen bei Partiebeginn). Im Vorgänger gab's deutlich mehr und innovativere Varianten wie Königsmord, Reliquien-Jagd oder Weltwunder-Rennen.
- Auch wenn Age of Empires 3 auf Wunsch Ressourcen, Startpunkte und Handelsposten zufällig verteilt: Gerade mal zwölf Multiplayer-Karten sind für ein Spitzen-Strategiespiel zu wenig.
- Der Hardware-Hunger! Ein Acht-Spieler-Match benötigt für ein lagfreies Vergnügen mindestens einen 3GHz-Rechner mit zwei Gigabyte RAM.

Wie funktioniert der Online-Modus?

Ensemble hat für Age of Empires 3 eine komfortable Online-Plattform entwickelt. In Windeseile finden Sie offene Partien, gründen Clans oder vergleichen Ihre Heimatstadt mit der des Kumpels. Motivierend: Mit Aufstiegen in den Ranglisten schalten Sie neue Bilder für Ihren Online-Avatar frei.



Einer der Schätze: Wer die Frau rettet, bekommt eine Arbeiterin.



Ein Handelsposten versorgt uns mit Komantschen-Kriegern.

CHRISTIAN SCHMIDT christian@gamestar.de

Die Neue Welt entpuppt sich als Segen für ein altbekanntes Spiel. Ich sage Danke für die frischen Spielumgebungen, Danke für abwechslungsreiche Einheiten – und Danke für eine Kampagnenhandlung, die zwar keinen Warcraft-Standard erreicht, aber für die Age-Serie ein Riesensfortschritt ist. Na klar, im Kern spielt sich das neue Age of Empires sehr klassisch, was anderes habe ich auch nicht gewollt. Ich fühle mich pudelwohl in meinem Age of Empires 3. Dazu gehört auch, dass die sinnvollen Neuerungen (und das sind mehr, als man denkt!) die Spieltaktik eben doch sachte verändern. Umso klarer ragt Age of Empires 3 als eigenständiges, konkurrenzloses Strategie-Epos hervor.



»Sanfte Innovation auf höchstem Niveau«

TECHNIK-CHECK

STANDARD-PC



800x600 • niedrige Details
Matschige Texturen, verpixelte Landschaft – das hat Age of Empires 3 nicht verdient, zumal es in großen Schlachten dennoch ruckelt.

MITTELKLASSE-PC



1024x768 • mittlere Details
Viele Details, filigranere Objekte wie der Baum und eine insgesamt feinere Optik lassen in 1024x768 bei mittleren Details den Krieg vergessen.

HIGH-END-PC



1600x1200 • hohe Details • HDR
High Dynamic Range Rendering, hohe Auflösung und realistische Schatten machen Age of Empires 3 zum bestaussehenden Strategiespiel dieser Zeit.

GRAFIKDETAILS IM VERGLEICH



Die Engine von Age of Empires 3 skaliert sehr gut. So können Sie zwar auch mit der Minimalkonfiguration noch sehr gut spielen, matschige Texturen und pixelige Objekte vermiesen Ihnen jedoch das Spielerlebnis.



Eine Auflösung von 1600x1200 und maximalen Details inklusive HDR macht aus Age of Empires 3 einen echten Hingucker. Nie war Strategie schöner, aber auch anspruchsvoller. Derzeit läuft's so nur ab einer 7800 GTX spielbar.

GRAFIKOPTIONEN

Das »Optionsmenü« versteckt sich unter »Hilfe und Tools«. Ein Klick auf »Standardwerte« konfiguriert die Einstellungen automatisch. Über die »Grafikoptionen« finden Sie mit unseren Tipps aber bessere Einstellungen.

UI-Optionen

Die »Minimierte Oberfläche« in den »UI-Optionen« bringt Übersicht und kostet kaum Performance.

Grafikauflösung

Ab 1024 mal 768 Pixel sieht AoE 3 gut aus. Höhere Stufen kosten reichlich Spieleleistung.



Shaderqualität

Nur auf Shader-3.0-Karten können Sie »Sehr hoch« und damit High Dynamic Range einschalten.

Schattenqualität

Gerade langsameren Karten hilft eine reduzierte Schattendarstellung auf die Sprünge.

TUNING-TIPPS

- Die größten Performance-Sprünge erreichen Sie mit dem Reduzieren der Shader-, Schatten- und Texturqualität.
- Maximale Shader-Qualität und damit HDR bleibt Shader-3.0-Karten vorbehalten. Flüssig schaffen das aber nur Geforce-7- und ATI-X1800-Karten.
- Mit 512 MByte RAM läuft das Spiel im Solomodus bis auf einige Nachladeruckler flüssig, für

8-Spieler-Matches benötigen Sie jedoch satte 2 GByte Speicher.

- Lassen Sie »Glanzeffekt« und »Modelle mit hoher Polygonzahl« aktiviert. Diese Optionen sorgen für hübschere Schlachten und kosten nur wenig Leistung.

CHECKLISTE

- 2,2 GByte Speicherplatz
- 256 MByte RAM
- DirectX-8-Karte
- DirectX 9.0c, Windows XP



PERFORMANCE-TABELLE

MAXIMALE DETAILS

RAM	Prozessor	Pixel	MAXIMALE DETAILS											
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
512 MBYTE	1,4 GHz	800x600 ⁰	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
		1024x768 ¹	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	2,4 GHz	1024x768	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
		1280x960 ⁰	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	3,2 GHz	1280x960	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
		1600x1200 ³	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
1024 MBYTE	1,4 GHz	800x600 ⁰	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
		1024x768 ¹	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	2,4 GHz	1024x768	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
		1280x960 ⁰	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	3,2 GHz	1280x960	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
		1600x1200 ³	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

1) minimale Details 2) mittlere Details 3) Shaderqualität sehr hoch (HDR)
 ■ nicht möglich ■ stark ruckelnd ■ mäßig ruckelnd, spielbar ■ perfekt spielbar



Diese Feldschlacht werden wir gewinnen. Denn unsere Plänkler (links) haben eine größere Reichweite als die englischen Bogenschützen (rechts). Pikeniere stoppen die Kavallerie (Mitte unten).

wohl Ihre Truppen längst in Schussreichweite sind. Auch Ihre eigenen Soldaten leisten sich von Zeit zu Zeit Schwächen, ignorieren etwa Feindfeuer oder verkeilen sich. Trotz der kleinen KI-Macken bleiben die Gefechte gegen den Computer immer herausfordernd, nicht zuletzt dank gut ausbalancierter Schwierigkeitsgrade (drei in der Kampagne, fünf im Skirmish-Modus).

Ein neues Grafik-Zeitalter

Grafisch setzt **Age of Empires 3** Maßstäbe im Strategiegenre. Niemals zuvor gab es so detailierte Schlachtfelder, so wunderschönes Wasser, so spektakuläre Spezialeffekte. Jede der 24 Kampagnen- und zwölf Multiplayer-Karten ist ein liebevoll designtes kleines Kunstwerk, mit dem mitgelieferten mächtigen

Editor können Sie Ihre eigenen schaffen. Nur ein kleines Manko stört die ansonsten überwältigende Atmosphäre: Palisaden und Mauern bleiben im Spiel unbemannt, stattdessen schießen Musketiere und Kanonen durch die Mauern – das sieht aus wie ein mieser Bug, ist aber tatsächlich volle Absicht der Entwickler. Echtes Belagerungsfeeling wie in **Ro-**

me oder **Stronghold 2** kommt damit natürlich nicht auf.

Dafür krachen die Schüsse realistisch und im satten Surround-Sound aus den Boxen. Die abwechslungsreichen Einheiten-Kommentare ertönen in der jeweiligen Landessprache, der famose orchestrale Soundtrack passt sich dynamisch der Spielsituation an.

HK

INFO: WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: [K134](#)

MICHAEL TRIER

michael@gamestar.de

Mmh, so ganz kann ich die geballte Kollegen-Euphorie nicht nachvollziehen. Hüftsteife Storyentwicklung, gemogelte Kollisionsabfrage und untaugliche Kampfformationen nehmen mir die Lust aufs Weiterspielen. Gerade bei solch detailverliebter Präsentation sollten meine Bogenschützen oben von den Turmzinnen schießen und nicht durch die Mauern hindurch. Und vor allem nicht die Tore öffnen, um sich von Nahkämpfern abschlagen zu lassen. Ich geh' lieber ein paar Runden Civilization 4 spielen.



»Schön, aber doof«

HEIKO KLINGE

heiko@gamestar.de

Meine Augen können nicht glauben, was sie sehen: Kanonenkugeln zerreißen den feindlichen Schiffsrumpf in Einzelteile, die Trümmer schlagen Wellen im Wasser. Meine Ohren können nicht glauben, was sie hören: Kanonendonner, Explosionen, Wasserrauschen – alles wie in echt. Und mein Hirn kann nicht glauben, wie sehr es arbeiten muss: Wo gehen meine Truppen an Land, welche Verstärkung fordere ich von der Heimatstadt? Hinter der Grafikkarte von Age of Empires 3 steckt immer noch die süchtig machende Kombination aus komplexem Aufbau und taktisch fordernden Massenschlachten, die uns schon in den Vorgängern so fasziniert hat.

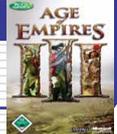
Es sind Kleinigkeiten, die den Begeisterungssturm von Zeit zu Zeit abflauen lassen: schuss-durchlässige Mauern, unflexible Formationen, biedere Kampagnen-Inszenierung. Aber genau diese Kleinigkeiten verhindern den Sprung an die Genrespitze. Fürs beste Echtzeit-Strategiespiel des Jahres reicht's aber allemal!



»Fest für die Sinne«

AGE OF EMPIRES 3 ECHTZEIT-STRATEGIESPIEL

PUBLISHER	Microsoft / Ensemble	RELEASE (D)	4.11.2005
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	50 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 3 CDs, 53 S. Handbuch	USK	ab 12 Jahre



GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER	FORTGESCHRITTENER								PROFI
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

VERGLEICHBAR MIT: Warcraft 3 (92, GS 08/02) Bei Missionsdesign und Abwechslung immer noch top. Rise of Nations (85, GS 08/02) Ähnlich komplex, Weltkarte statt Heimatstadt.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM	
<input type="checkbox"/> Geforce 2/4 MX	GF FX 5800/5900	1,5 GHz Intel	2,4 GHz Intel	3,2 GHz Intel
<input type="checkbox"/> Radeon 9000	Radeon 9700/9800	1,4 GHz AMD	XP 2200+ AMD	A64 3000+ AMD
<input type="checkbox"/> Geforce 4 Ti	Geforce 6600/GT	256 MB RAM	512 MB RAM	2,0 GB RAM
<input type="checkbox"/> Rad. 9500/9600	Radeon X800/X850	2,2 GB Festpl.	2,2 GB Festpl.	2,2 GB Festpl.
<input type="checkbox"/> Radeon X600	Geforce 6800	Windows XP	Windows XP	Windows XP

LAUTSPRECHER: Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1

MULTIPLAYER SEHR GUT

FAZIT: Bis zu acht Spieler, Langzeitmotivation dank Zufallskarten und wachsender Heimatstadt.
MODI: Vorherrschaft, Deathmatch

BEWERTUNG

GRAFIK	+ detailverliebt + Animationen + Wasser + Spezialeffekte	10 / 10
SOUND	+ krachende Kanonen + gute Sprecher + Surround-Sound	10 / 10
BALANCE	+ gut abgestimmte Schwierigkeitsgrade + keine Über-Einheiten	10 / 10
ATMOSPHÄRE	+ Physik-Engine + lebendige Maps - kein Belagerungs-Feeling	8 / 10
BEDIENUNG	+ unzählige Komfortfunktionen - Formations-Management	8 / 10
UMFANG	+ Skirmish-Modus + Zufallskarten + acht Fraktionen	10 / 10
MISSIONSDSIGN	+ abwechslungsreiche Aufgaben - wenig Überraschungen	8 / 10
KI	+ aggressiv + attackiert clever - Artillerie-Aussetzer	8 / 10
EINHEITEN	+ Heimatstadt + coole Spezialeinheiten + Indianerstämme	10 / 10
KAMPAGNEN	+ frisches Szenario - blasse Helden - Zwischensequenzen	7 / 10

PREISLEISTUNG SEHR GUT

EINGEWÖHNUNG 2 Stunden - SOLO-SPASS 30 Stunden - MULTIPLAYER-SPASS 30 Stunden

FAZIT: SPEKTAKULAR INSZENIERTE KOLONIALSCHLACHTEN.



- ▶ CD: Video-Special
- ▶ DVD: Megatest Wertungskonferenz
- ▶ GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK [K116](#)