Überirdisch schön, unterirdisch schwer

ARMIES OF EXIGO

Geniale Missionen und bildhübsche Schlachten versprechen einen Echtzeit-Strategie-Hit. Doch Schwächen bei Balance und KI lassen den Titel stolpern.

INFO

- 36 Missionen
- 3 Völker
- Soldaten-Erfahrungssystem
- etwa 10 Einheitentypen pro Partei
- 33 Multiplayer-Karten

Der Heerführer der Menschen steht vor einem Problem: Am zu überquerenden Fluss tummeln sich unzählige Trolle um ein Lagerfeuer. In den Kampf? Viel zu gefährlich. Da macht ihn ein Soldat auf einen Höhleneingang aufmerksam. Glück gehabt, denn der Tunnel führt unter den Schergen hindurch auf die andere Seite des Flusses – ganz ohne Gefecht. Das junge Entwicklerstudio Black Hole Entertainment möchte das Echtzeit-Strategie-Genre sprichwörtlich auf eine neue Ebene bringen. Denn in **Armies of Exigo** bauten die Mitarbeiter des Tochterunternehmens von Filmproduktionsfirma Cinergi (**Final Fantasy – Der Film**) neben der Oberfläche eine zweite, unterirdische Welt. Und nur wer seine Truppen sowohl über als auch unter Tage geschickt befehligt, trägt in den Schlachten den Sieg davon.

WarCraft lässt grüßen

In Noran herrscht seit langer Zeit ein erbitterter Kampf zwischen dem Menschen-Imperium und den Untieren, einer Ork-ähnlichen Rasse, die nur Mord und Zerstörung im Sinn hat. Doch Jungmagier Alric plagen ganz andere Sorgen: Eine finstere Macht, bekannt als »Die Gefallenen«, ist in der Unterwelt erwacht und sinnt auf die totale Vernichtung allen Lebens. Die einzige Rettung: Die Menschen müssen sich mit den Untieren verbünden. Nur so lässt sich die Übermacht des Bösen noch aufhalten. Doch Verräter in den eigenen Reihen gefährden das Vorhaben.

Ganz im Stil von **WarCraft 3** lenken Sie in jeder der drei Kampagnen (je zwölf Missionen) von **Armies of Exigo** die Geschicke eines Volkes. Zuerst befehligen Sie als Alric die Menschen-Armeen. Dann wechseln Sie auf die Seite der Gefallenen, bis Sie sich schließlich als Untier-Heerführer Dragga mit dem Imperium zusammenschließen, um den gemeinsamen Feind zu bezwingen.

Gold für ein neues Schwert

Genretypisch und sehr konventionell bauen Sie in nahezu jeder der 36 Missionen früher oder später eine Basis auf. Dafür benötigen Sie die vier Ressourcen Holz, Gold, Edelsteine und Nahrung. Für Ersteres fällen Arbeiter umliegende

MISSION ÜBER UND UNTER DER ERDE

Ein Phoenix will, dass wir zwei Runensteine zerstören. So bricht ein Zauber, der den Vogel gefangen hält.

Schnell finden wir eine Stelle für eine Basis. Ein Stoßtrupp hält Wache, die Arbeiter werkeln an den Gebäuden.

Ein erster Erkundungsversuch verläuft unglücklich, Untiere schlagen uns auf der Oberwelt zurück.

Ein mächtiger Feuerdämon beschützt den riesigen Zwergen-Schatz. Gefallenen-Heldin Domina und ihr Gefolge attackieren deshalb zunächst aus der sicheren Distanz.

Bäume. Gold und Edelsteine bauen sie in separaten Steinbrüchen ab. Die befinden sich immer in unmittelbarer Nähe Ihrer Startposition. Die vierte Ressource Nahrung begrenzt die Einheitenzahl, die Sie je nach Volk durch Bauernhöfe, Bisons oder Beschwörer vergrößern. Mit Upgrades verstärken Sie etwa in der Schmiede Schwerter und Schilde der Fußtruppen. Und im Haupthaus entwickeln Sie stärkere Mauern, die sich besonders bei den anfälligen Wachtürmen auszahlen.

Nur gegen Belohnung

Die Missionen halten unzählige, abwechslungsreiche Aufgaben bereit: Erst lenken Sie zum Beispiel Magier Alric durch einen Wald und die Reihen unzähliger Räuber zur Stadt Margoth, um anschließend die Mauern 30 Minuten lang gegen den Ansturm der Untiere zu verteidigen. In einer späteren Mission befestigen Sie ein verlassenes Lager und müssen fliegende Transportschiffe bauen. Denn nur so erreichen Ihre Truppen einen von den Gefallenen eingenommenen Turm. Dabei gilt es stets, die weitläufigen Tunnelsysteme im Untergrund sinnvoll einzusetzen: So umgeht Alric etwa ein feindliches Lager ohne Konfrontation, um dahinter die schwach be-

Wir wählen einen anderen Weg und kämpfen uns durch die Unterwelt. Hier finden wir den ersten Runenstein.

Doch auch auf dem Geheimweg lauern Gefahren, ein mächtiger Feuerdämon bewacht den Ausgang.

Wieder an der Oberfläche fallen wir über den kaum bewachten Hintereingang in die Untier-Basis ein. Sieg!

HEIKO KLINGE heiko@gamestar.de

Das nenne ich schlau geklaut: Atmosphäre, Story und die bombastische Soundkulisse erinnern frappierend an WarCraft 3, die Echtzeitschlachten spielen sich ähnlich durchdacht und dramatisch wie in StarCraft – keine schlechten Vorbilder! In guten Momenten (vierte Menschen-Mission) schlägt Armies of Exigo sogar das Niveau der Blizzard-Klassiker, in schlechten Momenten (dritte Menschen-Mission) würde ich die Entwickler wegen der KI-Schwächen und dem unausgewogenen Schwierigkeitsgrad am liebsten an den nächsten Oger verfüttern! Trotz der vergebenen Chancen: Frustresistente Echtzeit-Generäle müssen diese liebevolle Blizzard-Hommage haben.

»War gut, kostet Craft!«

Der Riesentroll der Untiere ist nur mit vielen Soldaten zu bezwingen. Gelbe Schilde kennzeichnen erfahrene Kämpfer.

wachten Katapulte zu zerstören, die ein Menschendorf angreifen. Abseits der Hauptwege finden Sie häufig Nebenquests: Untier-Boss Dragga soll für eine Gruppe Trolle den entführten Dorfhäuptling befreien. Als Dank verabreicht der Hexer Draggas Armee ein Elixier, das sie vor Spinnengift schützt. Praktisch, da die nächste Höhle von den gefährlichen Krabbeltieren nur so wimmelt.

Zahlreiche Eingänge führen unsere Truppen in die verwinkelten Tunnelsysteme der Unterwelt.

Soldaten-Training

Bei den Einheiten haben sich die Entwickler ins Zeug gelegt, nahezu jeder Fußsoldat besitzt eine besondere Fähigkeit. So heilen Mönche auf dem Schlachtfeld zum Beispiel permanent die Infanterie und können zudem auf Knopfdruck sogar einen gefallenen Kameraden wieder beleben. Die kriechenden Schwarmstecher der Gefallenen hingegen sind besonders anfällig gegen Lufteinheiten, dürfen aber auf Befehl selbst fliegen und die Widersacher erledigen. Jedes Volk besitzt wie in **Dawn of War** eine extrem teure, dafür fast unbezwingbare Super-Einheit. So schicken die Untiere einen Balrog-ähnlichen Feuerdämon ins Gefecht. Der öffnet ein Tor zur Hölle und schickt zahlreiche kleinere Versionen seiner selbst in die gegnerische Armee. Praktisch: Jede noch so kleine Einheit sammelt in den Kämpfen Erfahrung. Das zwingt Sie, deutlich besser auf Ihre Truppen aufzupassen, denn ein erfahrener Veteran kann es mit gleich mehreren Gegnern aufnehmen.

Saugstarke Domina

Jedes Volk unterstützt seine Armee mit bis zu zwei Helden. Alric etwa beschwört den »Zorn der Götter«, mit dem er flächendeckend unter den Gegnern aufräumt. Die Domina der Gefallenen dagegen entzieht feindlichen Einheiten Magie und Lebenspunkte, um sie für sich zu verwenden. Dennoch sind die Helden keine übermächtigen Figuren wie in **Dawn of War** und müssen deshalb in den Kämpfen eher passiv aus dem Hintergrund agieren. Das Problem: Wenn Ihre Truppen erst einmal in ein Gefecht verwickelt sind, lassen sie sich nicht mehr zurückziehen. Sollte der Gegner überlegen sein, verlieren Sie deshalb immer die gesamte Armee plus Helden. Är-

In dieser Subquest befreien wir einen entführten Troll-Häuptling.

Held Alric verteidigt seine Basis mit dem Zauber »Zorn der Götter«.

Unsere Bogenschützen attackieren einen Vorposten.

Im Sumpf treffen wir auf ein verstecktes Räuber-Lager.

Ein feindlicher Gefallenen-Magier hilft seiner Armee durch einen Schutz-Zauber – keine Chance für unsere Untiere.

gerlich, zumal Sie nie wissen, was hinter der nächsten Ecke auf die Truppen wartet.

Du Schummler!

Größtes Problem von **Armies of Exigo**: Die KI cheatet. Der Computer schickt uns beispielsweise in der dritten Mission der Menschen im 20-Sekunden-Takt immer wieder ein Dutzend feindliche Soldaten entgegen. Während der Gefechte gelingt es uns kaum, eine Armee für den Gegenschlag aufzustellen, da frisch trainierte Soldaten nicht gegen den ständigen Ansturm der Feinde bestehen. Andererseits ist der Computer ziemlich blöd und reagiert zum Beispiel nicht auf Schwachstellen Ihres Lagers. Er greift stupide immer wieder an derselben Stelle an, auch wenn dort zehn Wachtürme nebst Bogenschützen stehen. Trotz KI-Dummheit kämpfen Sie oft mit einem extrem happigen Schwierigkeitsgrad. In manchen Missionen ist die Übermacht des Gegners schlicht unfair, und Sie sehen den Ladebalken häufiger als Ihren Helden siegreich über die gegnerische Truppe.

Fantasy-Idylle

Ob Sümpfe, verwunschene Wälder oder sandige Wüsten – das Land Noran strotzt vor Details. Im seichten Wasser schäumen sanfte Wellen und zwischen den Baumwipfeln fliegen Vögel umher. Unzählige Pflanzenarten sorgen für optische Abwechslung. Manchmal beginnt es sogar zu regnen, und dichter Nebel versperrt Ihnen die Sicht. Das beeinträchtigt obendrein die Reichweite der Fernkämpfer. Mit speziellen Zaubern können Sie das Wetter sogar beeinflussen. Ebenso viel Liebe steckten die Entwickler in die Figuren, die bewegen sich butterweich und sehr realistisch. Bunte Zaubereffekte peppen die prächtigen Massenschlachten auf. Optisches Highlight sind die gerenderten Filme zwischen den Kampagnen. Die schlagen sogar die Blizzard-Sequenzen, sind brillant geschnitten und mit wuchtiger Orchestermusik unterlegt. Häufige und gut inszenierte Skriptsequenzen halten auch während der Missionen den Spannungsfaktor auf einem hohen Niveau. Per komfortablem Editor basteln Sie eigene Abenteuer. DM

➤ HOTLINE: (0190) 754 464 1,24€/MIN

DANIEL MATSCHIJEWSKY danielm@gamestar.de

Armies of Exigo hätte ein Knaller werden können! Die abwechslungsreichen und packenden Missionen lassen mich ebenso wenig los wie die spannende Story. Zudem liefert das Spiel am laufenden Band bildhübsche Massenschlachten mit tollen Einheiten. Von der coolen Idee der zwei Ebenen ganz zu schweigen. Ärgerlich, dass es dennoch nicht zum Strategie-Superhit reicht: Der fliegende Wechsel zwischen zu einfachen und zu schweren Missionen nervt – und auf eine an allen Ecken schummelnde KI kann ich ebenfalls verzichten. Wem das egal ist, der bekommt langfristig motivierende Strategie in einer stimmigen Fantasywelt.

»Knapp am Hit vorbei«

ARMIES OF EXIGO ECHTZEIT-STRATEGIE

PUBLISHER	Electronic Arts / Black Hole	RELEASE (D)	9.12.2004
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	45 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 2 CDs, 36 Seiten Handbuch	USK	ab 12 Jahre

GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER – FORTGESCHRITTENER – PROFI

1 2 3 4 5 **6** 7 **8** 9 10

VERGLEICHBAR MIT WarCraft 3 (93, GS 08/02) Echtzeit-Referenz mit genialen Missionen.
Age of Mythology (87, GS 11/02) Sagen-Spektakel mit Monstern und Helden.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN		PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 1/2 MX	GF FX 5600/Ultra	1,2 GHz Intel	1,8 GHz CPU	2,6 GHz CPU
Geforce 2/4 MX	Radeon 9500 Pro	XP 1200+ GHz AMD	XP 1800+ AMD	XP 2600+ AMD
Radeon 9000	Radeon 9700/Pro	256 MB RAM	512 MB RAM	768 MB RAM
Geforce 3/3 Ti	Radeon 9800 Pro	1,0 GB Festpl.	1,0 GB Festpl.	1,0 GB Festpl.
Geforce 4 Ti	GF FX 5800/5900			

LAUTSPRECHER: Stereo | 2 vorne, 2 hinten | ☐ 5.1 | ☐ 6.1

MULTIPLAYER SEHR GUT

FAZIT 33 Karten für bis zu zwölf Spieler im LAN oder Internet. Unbegrenzter Nachschub dank Editor.
MODI Deathmatch, Team-Deathmatch

BEWERTUNG

GRAFIK	⊕ sehr detaillierte Levels ⊕ schöne Effekte ⊕ Animationen	9 / 10
SOUND	⊕ stimmige Musik ⊕ passende Sprecher ⊕ knallige Effekte	8 / 10
BALANCE	⊕ leichter Einstieg ⊖ bockschwere Missionen ⊖ Gegner cheaten	4 / 10
ATMOSPHÄRE	⊕ stimmige Fantasy-Welt ⊕ unzählige Cutscenes	10 / 10
BEDIENUNG	⊕ Hot-Keys ⊕ gutes Tutorial ⊖ kein Rückzug möglich	7 / 10
UMFANG	⊕ 36 lange Missionen ⊕ 33 Skirmish-Karten ⊕ drei Völker	10 / 10
MISSIONSDESIGN	⊕ Abwechslung pur ⊕ sehr viele Wendungen ⊕ Neben-Quests	10 / 10
KI	⊕ beherrscht Formationen ⊖ Gegner cheatet ⊖ lernt nicht	4 / 10
EINHEITEN	⊕ Helden ⊕ Soldaten-Erfahrungssystem ⊕ viele Upgrades	10 / 10
KAMPAGNE	⊕ völkerübergreifende Kampagne ⊕ spannende Geschichte	9 / 10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

EINGEWÖHNUNG 15 Minuten SOLO-SPASS 30 Stunden MULTIPLAYER-SPASS 50 Stunden

FAZIT: SPANNENDE, TEILS UNFAIRE SCHLACHTEN IN TOP-GRAFIK.

81 SPIELSPASS

➤ CD/DVD: Video-Special

➤ GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK L58