

Angriff der Wusel-Warrior

ALEXANDER

Gigantische Schlachten mit Tausenden Einheiten erwarten Sie im Spiel zu Oliver Stones Monumentalfilm – allerdings im Bonsai-Look.



Die Schlachten in Alexander sind sehr groß angelegt, wobei die Winz-Einheiten fitzelig animiert über die Karte wuseln.



Die Gespräche in den Cutscenes sind arg schwülstig.



Auf der Übersichtskarte erhalten Sie die Missionen.

Männer wie der makedonische Feldherr Alexander tragen den Beinamen »der Große«, weil sie eben Großes vollbracht haben. Immerhin beherrschte er zeitweilig 90 Prozent der antiken Welt. Das hätte er jedoch sicher nicht mit derart winzigen Einheiten vollbracht, die ihm Ubisoft im Strategiespiel zum Film an die Hand gibt – aber vielleicht schaffen Sie es ja.

Wusel-Truppen

Kosaken-Alarm! Nein,werte Leser, Sie sind nicht im falschen Test gelandet. Der Gedanke an die russischen Steppenkämpfer keimt nur unweigerlich auf, wenn Sie sich in die Schlachten von **Alexander** stürzen. Denn spätestens bei der fitzeligen Grafik merkt man, dass die **Cossacks**- und **American Conquest**-

Macher von GSC Game World ihre Finger im Spiel hatten. Kann man die Einheiten in der niedrigsten der beiden Zoomstufen noch einigermaßen erkennen, verkommen sie verkleinert vollends zu wuselnden Ameisen, die über die Karte krabbeln. Doch das System hat auch Vorteile: Denn dadurch behalten Sie auch in den sehr groß angelegten Schlachten mit Hunderten von Soldaten den Überblick. Das liegt nicht zuletzt an der praktischen Gruppierung in Verbände, die je nach Kampflage auf Befehl Angriffs- und Verteidigungsformationen einnehmen. Dabei können Sie sogar vorgeben, wie dicht die Einheiten beieinander stehen und ob die Verbände durch herumlaufende versprengte Truppen wieder komplett aufgefüllt werden sollen.

Erobert die Antike!

Kern des Spiels sind die vier Kampagnen (Alexander, Persien, Indien, Ägypten). Nur in der ersten spielen Sie Alexanders berühmten namensgebenden Feldzug nach. Ausgehend von Makedonien unterwerfen Sie nacheinander Athen, Persien, Teile Indiens und Ägypten. Die anderen drei haben nichts mit dem Film zu tun. Meist steht Ihnen eine fest vorgegebene Zahl von Truppen zur Verfügung, die am Anfang wohlgeordnet auf der Karte stehen. Das ändert sich, sobald Sie einmal Speerkämpfer, Steinschleuderer, Schwerträger und Bogenschützen aufeinander hetzen. Schon bei der ersten Feindberührung entwickelt sich ein undurchschaubares Figuren-Gewirr, das sich auch durch vehemente Mausclicks absolut nicht mehr trennen lässt.

Laut Handbuch ist dabei die Moral der Truppe sehr wichtig, beeinflusst von Helden wie Alexander oder Ptolomäus und der gewählten Formation. In der Praxis stellt sich aber heraus, dass man am besten alle Truppen gegen einen Punkt der gegnerischen Linien ausschickt. Dort brechen die eigenen Soldaten schon bald durch und können so dem Feind in den Rücken fallen. In vielen Missionen ist nicht mal das nötig: Sie müssen lediglich einen bestimmten Kartenpunkt erreichen, um geskriptete Ereignisse, etwa die Flucht des gegnerischen Feldherrn, auszulösen. Allein auf dem höchsten von vier Schwierigkeitsgraden klappt das nicht mehr immer. Dann locken Sie den Gegner dahin, wo der Rest der Streitmacht lauert.

Seltener Basisbau

Alexander hat auch einen Aufbau-part, nur kommt der in den



Auf Knopfdruk färben Sie für Ihre Einheiten unpassierbare Gebiete rot ein.

Kampagnen relativ selten zum Einsatz. In einer Handvoll Missionen müssen Sie vier Rohstoffe (Nahrung, Holz, Eisen, Gold) sammeln und Kasernen errichten. Dort bilden Sie Truppen aus und kaufen Upgrades, die Ihren Jungs zu verbesserten Angriffs- und Verteidigungswerten verhelfen. Wem das noch nicht reicht, der baut ein Diplomatiezentrum, wo er schlagkräftige

Söldner für teures Geld anheuern kann. Deutlich wichtiger wird der Aufbauart in den generierten Gefechten gegen bis zu sechs menschliche oder CPU-gesteuerte Mitspieler.

Spartanische Grafik

Optisch reißt **Alexander** wahrlich keine Bäume aus: Die oben erwähnten Winz-Einheiten wuseln zu Tausenden über eine



Unsere Truppen stürmen wild vorwärts und überrennen den Gegner dabei einfach.

ganz ordentliche gerenderte Landschaft. Allerdings ist oft nicht klar ersichtlich, warum manche Stellen in den Bergen passierbar sind und andere nicht. Hier hilft nur der beherzte Druck auf F5, wodurch Sperrgebiete rot gekennzeichnet werden. Immerhin sind die wenigen zwischen die Missionen eingestreuten Schnipsel aus dem Kinofilm sehr ansehnlich,

wenn auch komplett überflüssig – genauso wie die beiliegende Papierkarte. Bei der Musik kann man nicht meckern, handelt es sich doch um den Original-Soundtrack von Vangelis. Lediglich die Sprachausgabe (nicht aus dem Film) klingt langweilig und wirkt durch zu viel künstlichen Pathos unfreiwillig komisch.

MIC

► HOTLINE: (0190) 882 421 10 1,86 €/MIN



Mit unseren Triremen greifen wir die gegnerischen Stadtmauern an.

MICK SCHNELLE

mick@gamestar.de

Eigentlich mag ich trotz Mickergrafik die Spiele der Cossacks-Macher. Alexander enttäuscht mich aber: Während ich bei American Conquest und Cossacks ohne Planung keine Schnitte gegen die Feinde habe, reicht hier ein wilder Massenangriff an einer schwachen Stelle. Der Sieg ist damit schon garantiert. Immerhin, wer sich für das Szenario erwärmen kann, bekommt vier umfangreiche Kampagnen, die ihn trotz der Mängel eine Weile beschäftigen werden. Ich brauche zum Glück keine Filmlizenz und warte auf Cossacks 2.

»Wo ist die Taktik?«



ALEXANDER ECHTZEITSTRATEGIE

PUBLISHER: Ubisoft / GSC Game World
 SPRACHE: Deutsch
 AUSSTATTUNG: DVD-Box, 2 CDs, 26 S. Hb., Karte

RELEASE (D): 30.11.2004
 CA. PREIS: 50 Euro
 USK: ab 12 Jahre

GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
 FORTGESCHRITTENER: 7 8 9 10
 VERGLEICHBAR MIT: American Conquest (76, GS 01/03) Komplexe, ausgetüftelte Massenschlachten.
 Cossacks (67, GS 12/00) Sehr schwere Großgefechte.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAPHIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 1/2 MX	GF FX 5600/Ultra	1,5 GHz Intel	2,0 GHz Intel
Geforce 2/4 MX	Radeon 9500 Pro	1800+ AMD	2000+ AMD
Radeon 9000	Radeon 9700/Pro	512 MB RAM	768 MB RAM
Geforce 3/3 Ti	Radeon 9800 Pro	1,5 GB Festpl.	1,5 GB Festpl.
Geforce 4 Ti	GF FX 5800/5900		

LAUTSPRECHER: Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1
 MULTIPLAYER: GUT
 FAZIT: Spannende Massenschlachten mit und ohne Basisbau.
 MODI: Deathmatch

BEWERTUNG

GRAFIK	sehr kleinteilig	kein stufenloser Zoom	6 / 10
SOUND	original Filmmusik	langweilige Sprecherstimmen	7 / 10
BALANCE	abgesehen vom höchsten Schwierigkeitsgrad viel zu leicht		6 / 10
ATMOSPHÄRE	Filmszenen	eingebundene Story	7 / 10
BEDIENUNG	große Verbände mit einem Klick steuerbar		9 / 10
UMFANG	vier Kampagnen	generierbare Schlachten	8 / 10
MISSIONSDSIGN	Bonusziele	Aufgaben häufig sehr ähnlich	7 / 10
KI	Einheiten reagieren oft sehr spät		5 / 10
EINHEITEN	gewinnen Erfahrung	keine Spezialeinheiten	6 / 10
KAMPAGNEN	storybasierte Kampagne	kaum Cutscenes	7 / 10

PREISLEISTUNG GUT

EINGEWÖHNUNG 10 Minuten SOLO-SPASS 20 Stunden MULTIPLAYER-SPASS 10 Stunden

FAZIT: ZU LEICHTE WUSELGEFECHTE MIT FILMLIZENZ.

