

Karthago gegen Rom

THE PUNIC WARS

Die antiken Supermächte Rom und Karthago balgen sich auf riesigen Schlachtfeldern um die Weltherrschaft – viel Arbeit, aber auch viel Spaß für professionelle Echtzeitstrategen.

Elefanten gibt's in jedem Tierpark zu bestaunen. In den Alpen treffen Sie dagegen eher selten auf einen der grauen Riesen – 218 vor Christus war das noch anders. Denn damals überquerte der karthagische Feldherr Hannibal mit seiner Armee samt Kriegselefanten das Gebirge, um seinen römischen Feinden in den Rücken zu fallen. In **Celtic Kings: The Pu-**

nic Wars können Sie dieses Himmelfahrtskommando nachspielen. Neben zwei Kampagnen auf punischer und römischer Seite mit je fünf Missionen dürfen Sie in drei riesigen Einzelschlachten auch die Gallier und die Iberer ins Gefecht führen.

Erobern statt Errichten

Das Echtzeit-Spiel erinnert stark an **Age of Empires 2**: In Gebäu-

den rekrutieren Sie Numidische Kamelreiter oder römische Prätorianer, die Sie den schlaun KI-Gegnern auf den Hals hetzen. Galeeren verschiffen Ihre Truppen über das Wasser. Anders als im Vorbild müssen Sie jedoch keine Basis von Grund auf bauen – stattdessen besetzen Sie bereits bestehende Siedlungen.

In den Schlachten regiert Spielspaß vor historischer Ge-

naugigkeit. So eignen sich nahkampfstärke Ex-Gladiatoren ideal zum Halten einer Frontlinie; in Wahrheit sind sie jedoch nur vereinzelt für Rom aufs Schlachtfeld gezogen. Ihre Truppen treten in drei Formationen (Block, Reihe, Kavallerieflanke) an – vorausgesetzt, sie haben einen Helden wie Hannibal als Anführer. Strategisch hat das nur geringe Auswirkungen, viel entschei-



Bevor es in Richtung Alpen geht, überfallen unsere Karthager mit numidischen Kamelreitern die iberische Stadt Gades. Bei solchen Massenschlachten geht allerdings schnell der Überblick flöten. (1280x960)



Mit dem funktionsgewaltigen Karteneditor können Sie sogar komplexe Kampagnen erstellen.



In einer der schwachen Skript-Sequenzen erläutert Hannibal seinen Männern die Alpen-Überquerung.



Abwehrtürme können Sie nur mit vor Ort errichteten Katapulten knacken.



Die Übersichtskarte: Von Messina aus müssen die Römer ganz Sizilien erobern.

dender ist eine ausgewogene Armee-Zusammensetzung.

Antike Schulbank

Alle Einheiten von **The Punic Wars** sammeln mit Gefechtserfolgen Erfahrungspunkte. Die Levelaufstiege verbessern jedoch ausschließlich Kampfwerte und Lebenspunkte. Spezialmanöver wie den Streusschuss der römischen Bogenschützen beherrschen Ihre Soldaten bereits direkt nach der Ausbildung. Einzige Ausnahme: Die Heil- und Pestzaubersprüche Ihrer Priester müssen Sie zunächst in Tempeln erforschen. In der Schlacht wenden sämtliche Einheiten ihre Sonderfähigkeiten automatisch an.



Held Appius Claudius (auf dem Pferd) bringt seine römischen Legionen beim Einmarsch in Formation.

Schlachtfeld Sizilien

Die Schlachtfelder von **The Punic Wars** sind deutlich größer als bei anderen Echtzeit-Strategiespielen. Bereits in der ersten Römer-Mission erobern Sie ganz Sizilien! Da hilft nur der ständige Wechsel zwischen Kampfbildschirm und der detaillierten Übersichtskarte, um bei bis zu 5.000 Kampfeinheiten den Durchblick zu behalten. In der Fernansicht geben Sie Marschbefehle, bei Schlachten zoomen Sie ans Geschehen.

Erschwerend kommt hinzu, dass Sie sich zusätzlich um die Nahrungsversorgung Ihrer Truppen kümmern müssen. Jede Ihrer Armeen benötigt mehrere Maulesel, die Sie in Dörfern mit Nahrung beladen – sonst droht der Hungertod. Auf Wunsch folgen die Tiere auch automatisch (von Ihnen festgelegten) Versorgungsrouten zur Front. Was Einsteiger hoffnungslos überfordert, stellt Profi-Strategen immer wieder vor spannende Entscheidungen: Ziehe ich alle Soldaten für den entscheidenden Angriff zusammen, oder benötige ich noch Schutz für meine Versorgungsrouten? **HK**

JÖRG LANGER

Wer über die 90er-Jahre-Präsentation hinweg sieht, entdeckt ein schweres, umfangreiches Strategiespiel. Städte und Dörfer liegen an wichtigen Kreuzungen, ohne die einen kriege ich weder Geld noch Truppen, doch ohne die anderen verhungert mir die Armee. Dazu kommen durchdachte Details, etwa nur einen bestimmten Gagnetyp angreifen zu lassen.

Gewusel auf Sizilien

Im eigentlichen Gefecht relativieren sich allerdings Subtilitäten wie die Formationen: Meist verklumpen die Massen auf den Bildschirm zu einer Art beweglichem Pizzaberg – erst wenn eine Seite obsiegt, wird's wieder übersichtlich. Trotzdem: Die KI ist stark, die Hatz um Städte erinnert mich an das famose Rise of Nations. Wer dem Szenario was abgewinnen kann, wird lange unterhalten.

»Strategische Echtzeit mit Gewimmel.«



HEIKO KLINGE

Was, nur fünf Missionen pro Kampagne? Doch die Skepsis wich schnell Erstaunen, als nach drei Stunden immer noch die erste Schlacht tobte. Im Prinzip spiele ich pro Auftrag nicht nur ein Gefecht, sondern einen ganzen Feldzug. Ich muss Dutzende Siedlungen erobern, Versorgungsrouten im Auge behalten und um jeden Zentimeter Boden kämpfen.

Nichts für General-Azubis

Gelegenheits-Feldherren fehlt bei den epischen Gefechten die Motivation: zu wenig Belohnungen, spröde Präsentation, enorm hoher Schwierigkeitsgrad. Den spannenden historischen Hintergrund hätten die Entwickler ebenfalls wesentlich besser aufbereiten können als nur mit öden Skriptsequenzen. Profi-Strategen, die gern stundenlang an einer schwierigen Schlachtsituation knobeln, sollten diesem Geheimtipp jedoch unbedingt eine Chance geben.

»Feldzüge zum Festbeißen«



THE PUNIC WARS ECHTZEIT-STRATEGIE

PUBLISHER: Pointsoft, (01805) 554 935
 SPRACHE: Englisch, Deutsch in Vorb. RELEASE (D): 29.04.2003
 AUSSTATTUNG: DVD-Box, 1 CD, 66 Seiten CA. PREIS: ca. 40 Euro
 MULTIPLAYER: 1 Spieler pro Original USK: ab 12 Jahre
☒ Internet (8 Spieler) ☒ Netzwerk (8 Spieler) ☒ Modem (2 Spieler) ☐ an 1 PC
 MULTIPLAYER-MODI: 1 Spieler pro Original

3D-GRAFIKARTEN:	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 1/2 MX	400 MHz CPU	800 MHz CPU	1,0 GHz CPU
Geforce 2/4 MX	128 MB RAM	256 MB RAM	256 MB RAM
Radeon 9000	670 MB Festpl.	670 MB Festpl.	670 MB Festpl.
Radeon 9700/Pro			
Geforce 3/3 Ti			
Radeon 9800 Pro			
Geforce 4 Ti			
GF FX 5600/Ultra			
GF FX 5800/5900			

LAUTSPRECHER: ☒ Stereo ☐ 2 vorne, 2 hinten ☐ 5.1 ☐ 6.1
 EINGEWÖHNUNG: 2 Stunden SOLO-SPASS: 30 Stunden MULTIPLAYER-SPASS: 20 Stunden

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

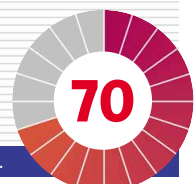
ALTERNATIVEN: Age of Mythology (92%, GS 11/02) Spielerisch und grafisch deutlich überlegen.
 Medieval (88%, GS 10/02) Komplexe Massenschlachten und globale Strategie.

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG:

- + riesige Schlachtfelder
- + historisch spannendes Szenario
- + fordernde Nahrungsversorgung
- + viel Komfort beim Taktieren
- + schlaue KI-Gegner
- Schlachten zu unübersichtlich
- nur für Profi-Generäle
- wenig Atmosphäre
- langatmige Missionen

GRAFIK:	Ausreichend
SOUND:	Befriedigend
BEDIENUNG:	Gut
MULTIPLAYER:	Gut
PREIS/LEISTUNG:	Sehr gut

FAZIT: EPIISCHE ECHTZEIT-FELDZÜGE FÜR PROFI-GENERÄLE.



► GAMESTAR.DE:
Screenshot-
Galerie
QUICKLINK C47