



Im Westen viel Neues

AGE OF EMPIRES 3 THE WAR CHIEFS



Vergessen Sie die Friedenspfeife! Denn die drei neuen Indianervölker graben im Addon nicht nur das Kriegsbeil aus, sondern auch jede Menge Spielspaß.

Revolution in der GameStar-Redaktion! Alle Untergebenen legen ihre Arbeit wieder und greifen zu den Waffen. Oberhäuptling Gunnar bekommt einen Riesenschreck... bis er schließlich erleichtert feststellt, dass der Aufstand nur auf unseren Testrechnern stattfindet. Denn dort läuft das **Age of Empires 3-Addon The War Chiefs**, das mit der Revolution die Endphase von Multiplayer-Partien um ein gnadenlos spannendes Spielelement bereichert. Aber auch vaterlandstreuere Feldherren bekommen erfreulich viele motivierende Gründe um erneut in den Krieg zu ziehen.

Kumpel Washington

Zwei neue Kampagnen mit insgesamt 15 Missionen erzählen

die Geschichte von zwei weiteren Mitgliedern der aus dem Hauptprogramm bekannten Familie Black. Zunächst unterstützen Sie als Nathaniel Black mit einer Irokesen-Miliz die Freiheitskämpfer um George Washington im Unabhängigkeitskrieg gegen die Engländer. Dann erliegen Sie als dessen Enkel Chayton Black dem Goldrausch und geraten mitten in den Konflikt zwischen Siedlern und Indianern. Diese Verknüpfung von fiktiven Einzelschicksalen und historischer Realität gelingt in **The War Chiefs** deutlich besser als beim Hauptprogramm. Zum einen liegt das an den interessanteren Geschichten, zum anderen an den erheblich spannenderen Missionen: Sie überlisten eine feindliche



Mit dem Saloon bauen Sie Ihre eigene Soldnerquelle.

Armee durch das Legen von Signalfeuern, schützen Arbeiter beim Bau eines gewaltigen Forts und beweisen Ihr Feldherrengeschick in spektakulär inszenierten historischen Schlachten wie Englands entscheidende Niederlage in Yorktown oder General Custers untergeordnete Rolle in den Kampagnen – die Azteken müssen sogar komplett draußen bleiben.

Kriegspfad mit drei Richtungen

Eigentlich unverständlich, dass sich Sioux, Irokesen und Azteken in den Kampagnen so zurückhalten, denn sie haben erfreulich viele strategische Kniffe auf Lager und unterscheiden sich deutlich stärker voneinander als die Kriegsparteien des Hauptprogramms. So können die Sioux schon zu Partiebeginn das volle Einheitenlimit ausschöpfen und schicken bereits in der zweiten Epoche starke Reitereinheiten wie den Tomahawk-Krieger aufs Schlachtfeld.

DAS IST NEU

- Azteken, Sioux und Irokesen als spielbare Indianer-Völker
- zwei Kampagnen mit insgesamt 15 Missionen
- 48 Einheiten, darunter auch Verstärkung für die alten Parteien
- Revolution als Variante zur fünften Epoche
- zehn Gebäude, darunter Saloon und Indianerbotschaft
- neun zusätzliche Zufallskarten für Skirmish- und Multiplayer-Partien
- neue Erweiterungen für die Heimatstädte



Angriff auf eine Artilleriestellung 1: Plänker 2: räumen mit ihren Gewehrsalven unter der Infanterie auf, mit den Sioux-Kavallerie 3: fallen wir dem Feind in die Flanke. Ein Medizinmann 4: kümmert sich um Verwundete.

HEIKO KLINGE

heiko@gamestar.de

Eigentlich hasse ich schwierige Entscheidungen – es sei denn, sie sind so spannend wie in The War Chiefs. Brauche ich die Arbeiter dringender auf der Baumwollpflanzung oder beim Kriegszug? Sichere ich mir durch die Revolution die Spezialeinheiten oder wähle ich lieber die fünfte Epoche und stelle so einen steten Nachschub an Rohstoffen und Soldaten sicher? The War Chiefs schafft genau das, was ich von einer guten Erweiterung erwarte: Es füttert sich nahtlos ins Bekannte ein, stellt mich trotzdem vor neue Herausforderungen, motiviert im Gegenzug mit vielen Belohnungen und entfacht so meine Begeisterung für Age of Empires 3 aufs Neue. Für mich das beste Strategie-Addon seit The Frozen Throne und ein Muss für jeden AoE-Fan!

»Entscheidend großartig«



Eine Azteken-Siedlung: Die Ureinwohner Mexikos sind besonders defensivstark und können als einziges Indianervolk Steinmauern ① bauen. Ihre Helden ② zähmen bis zu zwölf Jaguare. Je mehr Arbeiter an der Feuerstelle ③ tanzen, desto effektiver die Spielboni. Große Schwäche: Sie kämpfen ausschließlich mit Infanterie ④.

Da sie jedoch weder Artillerie noch Mauern kennen, müssen sie den Gegner so früh wie möglich besiegen. Anders die Azteken, die sich am liebsten hinter massiven Steinmauern verschanzen, um ihre Feinde schließlich mit Massen von nahkampfstarken Jaguar- und Totenschädelkrieger zu überrennen. Die Irokesen verbündeten sich mit den Europäern, beherrschen deshalb den Umgang mit Kanonen und überraschen ihre Feinde gern mit den Tarnfähigkeiten ihrer Walddläufer.

Trotz der großen Unterschiede haben die Indianervölker auch eine Gemeinsamkeit: die Feuerstelle. Hier führen Ihre Arbeiter Kriegstänze auf und verschaffen Ihnen dadurch diverse Spielboni, wie schnellere Einheitenproduktion oder größere Kampfkraft. Je mehr Zivilisten Sie zur Feuerstelle schicken, desto größer der Bonus. Die Folge:

ein ständiges Jonglieren zwischen Tanzen und Ressourcenabbau – knifflig, aber spannend.

Revolution ohne Arbeiter

Spannende Entscheidungen müssen auch Feldherren der alten Völker treffen. Allen voran, ob Sie statt dem Aufstieg in die fünfte Epoche lieber die Revolution wählen. Riesenvorteil: Alle Arbeiter werden sofort zu kampfstarken Milizen und in der neuen revolutionsexklusiven Heimstadt warten besonders mächtige Spezialeinheiten wie das Panzerschiff auf ihren Einsatzbefehl. Riessnachteil: Sie haben keine Arbeiter mehr und müssen fortan ohne Rohstoffabbau klarkommen.

Aber selbst ohne Revolution gibt's im Addon viel zu entdecken: neue Gebäude wie die söldnerspendende Indianerbotschaft oder frische Spezialeinheiten, etwa Ninja und Gatling-Gun. Mul-

tiplayer- und Skirmish-Fans freuen sich über die zusätzlichen Erweiterungen für die Heimatstädte, zumal sie Ihre liebevoll hoch-

gepöppelte Stadt aus dem Hauptprogramm problemlos ins Addon übertragen können. **HK**

»WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 2959

AOE 3: THE WAR CHIEFS ECHTZEIT-STRATEGIE-ADDON

ENTWICKLER: Ensemble (Age of Empires 3, GS 12/2005: 89 Punkte)
 PUBLISHER: Punkte TERMIN (D): 20.10.2006
 SPRACHE: Deutsch CA. PREIS: 30 Euro
 AUSSTATTUNG: DVD-Box, 1 CD, 21 S. Handbuch USK: ab 12 Jahre

ANSPRUCH: EINSTEIGER FORTGESCHRITTENER PROFI

TECHNIK

	FÜR ÄLTERE PCS				FÜR STANDARD-PCS				FÜR HIGHEND-PCS				
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	1	2	3
MINIMUM					STANDARD				OPTIMUM				
1,5 GHz Intel					2,4 GHz Intel				3,2 GHz Intel				
1,4 GHz AMD					XP 2200+ AMD				A64 3000+ AMD				
256 MB RAM					512 MB RAM				2,0 GB RAM				
2,9 GB Festpl.					2,9 GB Festpl.				2,9 GB Festpl.				

3D-GRAFIKARTEN

- Radeon 9500 / 9600
- Geforce 6600 GT
- Radeon X600 / X700
- Radeon 9700 / 9800
- Geforce 6800 GT
- Radeon X800 XL
- Geforce 7600 GT
- Radeon X850 XT
- Radeon X1900 XT
- Geforce 7900 GTX

PROFITIERT VON: 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPIERSCHUTZ: SmartE

TON: Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

DVD: Test-Check

GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK: 2958

ADDON: Hauptprogramm benötigt



In der Revolutions-Heimatstadt können Sie Spezialeinheiten bestellen.

MULTIPLAYER SEHR GUT

SPIELMODI (SPIELER): Spielmodi: Vorherrschaft (8), Deathmatch (8)
 SPIELTYPEN: Netzwerk, Internet SERVERSUCHE Ensemble Studios Online
 DEDICATED SERVER: Nein MULTIPLAYER-SPASS 30 Stunden
 FAZIT: Langzeitmotivation dank neuer Völker, Karten und Heimatstadt-Erweiterungen.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ wunderschöne Schlachtfelder + spektakuläre Wasser- und Physikeffekte + Animationen - etwas detailarme Einheiten	9/10
SOUND	+ Indianervölker mit jeweils eigener Stammsprache + neue stimmungsvolle Musik + krachende Kanonen und Gewehrsalven	10/10
BALANCE	+ Indianer eine Bereicherung für Multiplayer-Matches + Kampagne angenehm knifflig + Revolution ist strategisch sinnvoll	10/10
ATMOSPHERE	+ Kolonialisten-Feeling dank Revolution + historische Authentizität + lebendige Karten - Mauern immer noch schussdurchlässig	8/10
BEDIENUNG	+ Enzyklopädie-Erklärungen für neue Einheiten + stets präsente Anzeige der Tanz-Auswirkungen - fummelige Formationen	8/10
UMFANG	+ jedes Indianervolk ein anderes Spielerlebnis + viele sinnvolle Neuerungen für alte Fraktionen - Kampagnen etwas kurz	9/10
MISSIONSDSIGN	+ deutlich mehr Überraschungen als im Hauptprogramm + abwechslungsreiche Ziele - Indianerfähigkeiten häufig irrelevant	9/10
KI	+ attackiert früh und aggressiv + setzt Feuerstelle ein + auch für Profis herausfordernd - in Kampagnen sehr skriptlastig	8/10
EINHEITEN	+ ebenso coole wie sinnvolle neue Einheiten + Bonuskämpfer durch Revolution + noch mehr taktische Gebäude-Optionen	10/10
KAMPAGNEN	+ historische Schlachten + Motivation dank Heimatstadt - Indianervölker zu wenig präsent - schwache Zwischensequenzen	7/10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT SOLOSPIELZEIT 20 Stunden

FAZIT: PFLICHT-ADDON FÜR JEDEN KOLONIAL-STRATEGEN.

