

Unvorsichtigerweise haben wir eine **Felsfalle** ausgelöst.Die riesigen **Steinbrocken** reißen unsere halbe Armee mit.Der **Verlust** an Einheiten ist kaum wieder gut zu machen.

Uns fällt die Decke auf den Kopf

ANCIENT WARS SPARTA

Spartaner kennen nur ein Lebensziel: Krieg führen. Dabei setzen sie sogar die Gesetze der Physik ein.

Ein wichtiger Sieg ist errungen. Euphorisch stürmen die Spartaner den befestigten Vorposten der Perser. Wer noch Widerstand leistet, den metzeln sie nieder. Das spartanische Heer sammelt sich um die feindliche Kaserne – und fackelt sie ab. Jubel bricht aus, das Gebäude auseinander. Trümmer stürzen herab – und erschlagen die Hälfte der siegreichen Truppen. Was der Feind nicht geschafft hat, besorgt die Physik. Die ist nämlich im Echtzeit-Strategie-Spiel **Ancient Wars: Sparta** unter Umständen ein ebenso mächtiger Gegner, wie das gesamte persische Heer. Aber: Wir können die Physik auch für unsere Zwecke einsetzen.

Tödliche Schwerkraft

Zunächst sieht bei **Ancient Wars: Sparta** alles nach gewöhnlicher Echtzeitstrategie aus. Wir bauen mit Arbeitern die Rohstoffe Gold und Holz ab und errichten damit eine Basis. In dieser erforschen wir neue Waffen und heben Truppen aus, die wir in den Kampf schicken. So weit, so bekannt. Neu sind hingegen zum Beispiel so genannte Felsfallen, die eine Steinlawine auslösen, die halbe Armeen unter sich begraben können. Naturgemäß können wir die nur einmal ein-

setzen, daher sind Sie im Verhältnis recht teuer. Zudem helfen Sie ausschließlich an Hängen, im Flachland sind sie nutzlos. Sie können die Physik aber auch anders einsetzen. Streitwagen können zum Beispiel gegnerische Infanteristen aus dem Weg schleudern, Steinerschleudern lassen Bauten einstürzen, die den Feind unter sich begraben, und per Feuersbrunst fackeln Sie nicht nur einzelne Gebäude, sondern ganze Straßenzüge ab.

Mängelliste

Unsere Preview-Version leidet noch unter einigen Mängeln. So läuft das Spiel auf Mittelklasserechnern weder flüssig, noch stabil. Zudem schwankt der Schwierigkeitsgrad der Kampagne extrem. Das wiederum hat mit der unausgewogenen Ressourcen-Verwaltung zu tun. Während unsere Arbeiter binnen Minuten tausende Holzeinheiten ins Lager geschleppt haben, läuft der Goldbergbau eher langsam. So verbringen wir viel Zeit mit warten, und wenn dann endlich Truppen produziert werden können, schlüpft alle paar Minuten ein einsamer Soldat aus der Kaserne. Außerdem zwingt uns das Spiel derzeit, alle Einheiten selbst zu ent-

Eine gut organisierte **Basis** ist das Rückgrat einer jeden Armee.

werfen – Standardtruppen werden mit zu erforschenden Waffen ausgerüstet. Das funktioniert im Moment aber noch recht chaotisch. So sehen fast alle Truppen gleich aus, und wir

können kaum Fern- von Nahkämpfen oder leichte von schweren Truppen unterscheiden. Resultat: Wir schicken alle in einem Pulk in die Schlacht -- nicht sehr strategisch. **PCL**

ANCIENT WARS: SPARTA

patrick@gamestar.de

Genre: Echtzeit-Strategie
Termin: Frühjahr 2007

Entwickler: World Forge
Status: zu 70% fertig

Redakteursname: »Ancient Wars: Sparta bringt viele kluge Ideen mit. So sind einige Physikspielereien sinnvoll ins Spiel integriert und fließen mit in unsere strategischen Planungen ein. Das ist toll, bitte mehr davon. Solange aber der Rest des Spiels so unausgewogen und nicht konsequent zu Ende gedacht bleibt, wird es schwer mit dem angepeilten Hit-Titel.«

POTENZIAL GUT