

Preiswert zum Sieg

SPARTA ANCIENT WARS

Hungernde Krieger, die sogar ihre Ausrüstung dem Feind klauen müssen: Die Spartaner sind auch auf dem PC ein mächtig knauseriges Volk.

Da guckt der Xerxes blöd: Hilflös muss der persische Feldherr aus der Antike mit ansehen, wie seine Armee von herabpurzelnden Felsbrocken zermanscht wird, die die Spartaner als kostengünstige Falle benutzt haben. Doch die Physik-Engine in **Sparta: Ancient Wars** läuft sich gerade erst warm: Von Katapulten abgefeuerte Geschosse schlagen aus Gebäuden Trümmerteile heraus, die auf die Krieger stürzen. Brände, ausgelöst durch Feu-

erpfleile, springen von Haus zu Haus über. Wind beeinflusst die Flugbahn der Geschosse. Die Echtzeit-Schlachten vom russischen World-Forge-Team wirken ziemlich beeindruckend – und alles andere als spartanisch.

Waffen raffen

Antik muss nicht alt sein – oder zumindest nicht so aussehen. Zwischen 500 und 400 vor Christus spielt **Sparta: Ancient Wars**. Doch die Gefechte von Spartanern, Persern und einem noch geheim gehaltenen dritten Volk sehen toll aus. Kampfelefanten stürzen sich brüllend ins Gefecht, Streitwagen donnern über die Steppe. Das Schöne daran: Alle Gefährte, aber auch Schiffe, Katapulte und Reittiere können Sie einzeln bemannen und so die Fähigkeiten der Truppen verbessern. Bogenschützen etwa gewinnen auf dem Rücken eines Elefanten gewaltig an Reichweite.

Besiegte Gegner verschwinden nicht spurlos ins Datengrab. Denn sie hinterlassen auf dem Schlachtfeld ihre Waffen und Schilde. Wer einen Sammler ausschickt, kann das Kriegsggerät in die heimische Basis schleppen lassen. So gelangt man ohne Forschungsgeld in den Besitz effektiver Schwerter, Bögen, Speere oder Rüstungen. Jeder Kämpfer kann gleich zwei verschiedene Waffen mit sich herumtragen. Im Fernkampf würde er dann etwa seinen Bogen einsetzen, im Nahkampf zückt er das Schwert. Sehr wichtig sollen Mauern werden. Die können Sie überall bauen und auch bemannen. Das ehrgeizige Ziel: Auf den frei begehbaren Wehrgängen sollen sich spannende Schlachten entwickeln.

Hunger zum Umfallen

Auch in Sachen Rohstoffe geht **Sparta** einen eigenen Weg. Denn Ihre Truppen verbrau-



Die Kämpfer lassen sich individuell ausrüsten.

chen laufend Nahrung. Ist nicht genug zum Mampfen da, verlieren die Jungs an Lebensenergie. Verhungern können sie nicht, ein einziger Punkt Lebenskraft bleibt immer übrig. Doch der geringste Piekser reicht dann, und der Soldat geht hopps. Derzeit in der Diskussion: Sollen sich die Kämpfer langsam wieder erholen, wenn der Nahrungsengpass behoben ist? Oder muss man jedes Mal extra einen Heiler aussenden? Auch inwieweit der Wind die Geschwindigkeit der Schiffe beeinflusst, wird noch getestet. Zur Stunde sind die Grafik- und Physik-Engine fast fertig. Jetzt geht es ans Bauen von Karten und Missionen, was das Team bis zur Veröffentlichung Ende 2006 beschäftigen wird. **MIC**



In Seeschlachten beeinflusst der Wind das Tempo.



Alles in Handarbeit: Katapulte, Streitwagen und Elefanten können Sie einzeln mit Streitern bemannen.

SPARTA: ANCIENT WARS

Genre: Echtzeit-Strategie
Termin: 4. Quartal 2006
Entwickler: World Forge / Playlogic
Status: zu 60% fertig

Mick Schnelle: »Sparta sieht gut aus, und die Entwickler haben viele interessante Ideen. Auf's Fallenstellen freue ich mich ganz besonders. Bei all der Innovation kann natürlich auch einiges schief gehen. Vor allem stelle ich es mir schwer vor, bei Dutzenden unterschiedlich ausgerüsteten Einheiten den Überblick zu behalten. Ich warte gespannt auf die Lösung in der ersten spielbaren Version.«



► DVD:
Video-Special



► GAMESTAR.DE:
Screenshot-
Galerie
QUICKLINK C115